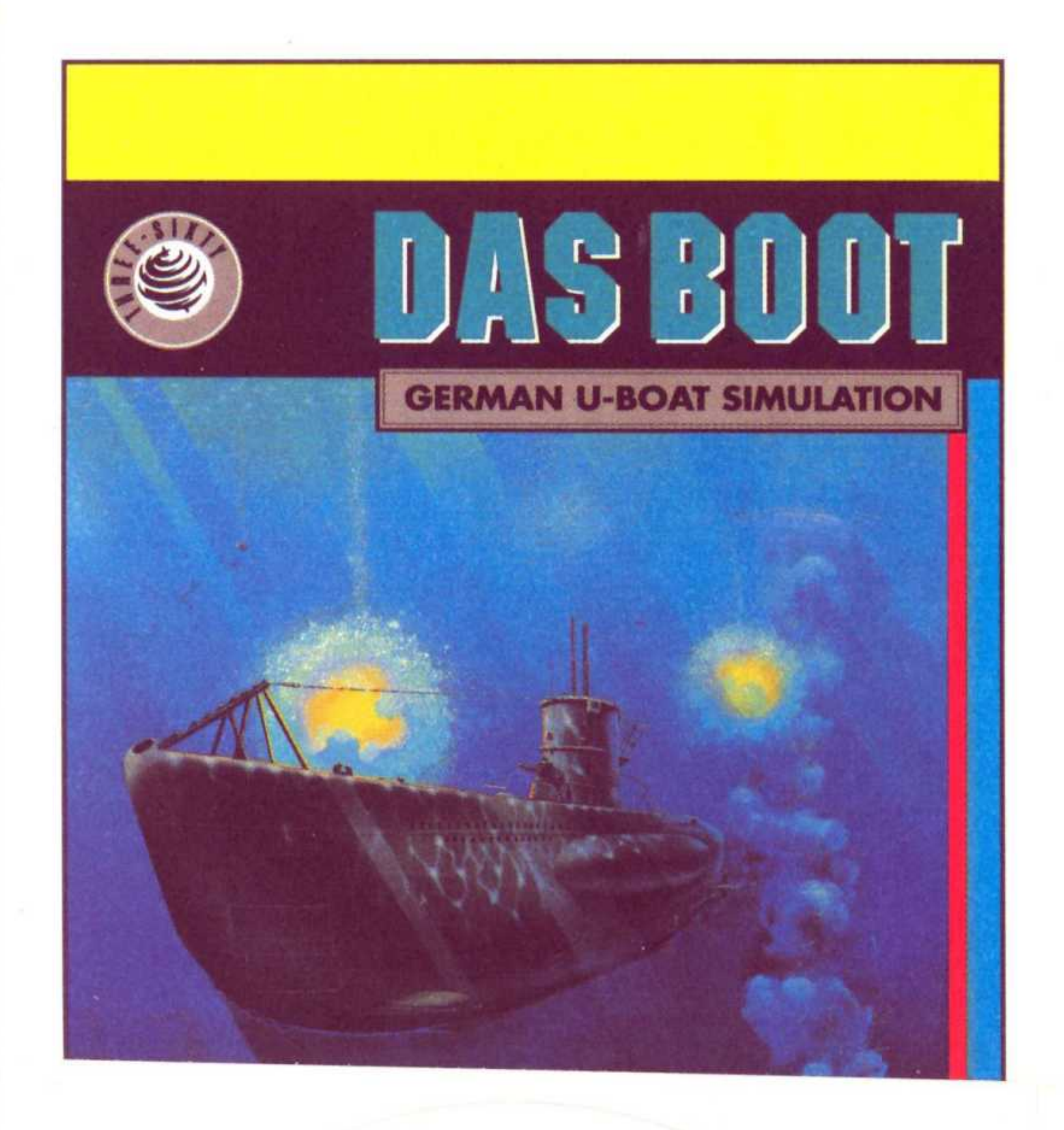
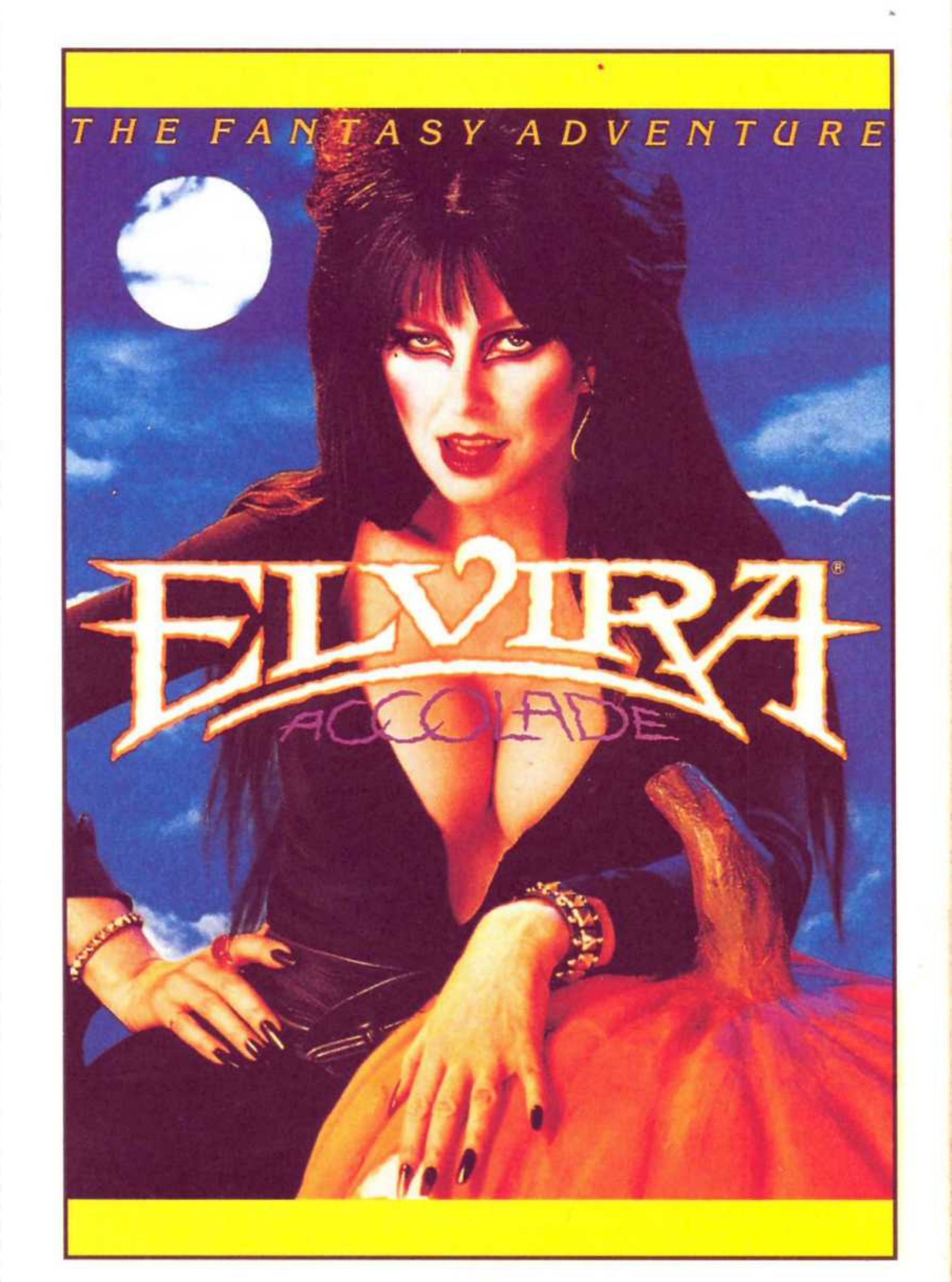


ASM
aktueller software markt
Nr. 3 März 1991
6. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867
Die Nr.1
Das meistgekaufte
Spiele-Magazin
5 JAHRE ASM
Feiert Ihr mit ?
- Riesen-Competition
DAS SUPERDING
Mickey Mouse
der Mega-Star
USA TOTAL
Alles von der CES
- Facts, News, Trends & Leute
ELVIRA
Die Fürstin der Dunkelheit
wird Euch verzaubern!
- beißt zurück
- macht müde Vampire munter
Mit Poster von
Mark Bromley

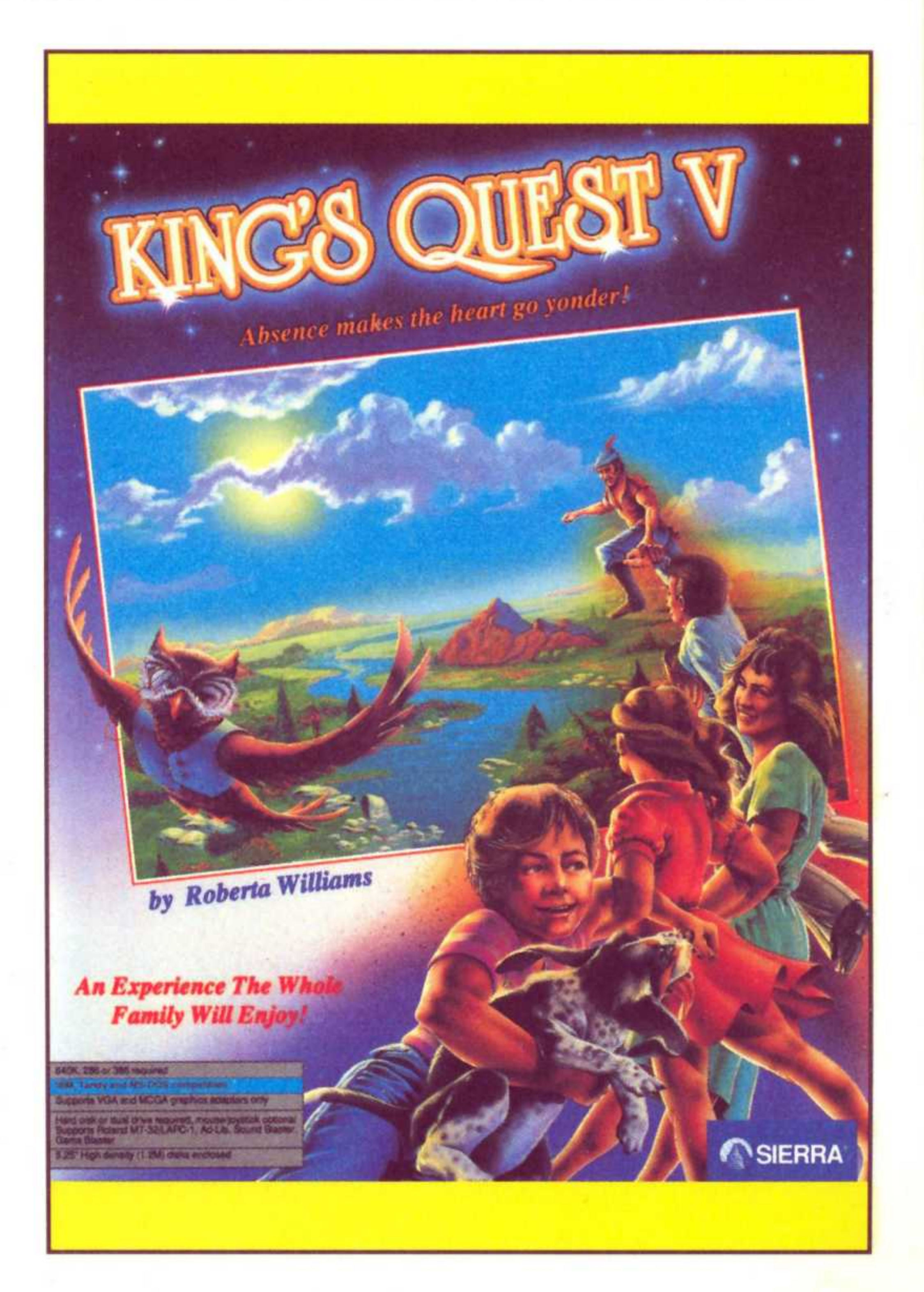


Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: Marlboro Lights 0,4 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer), Marlboro Lights 100's 0,6 mg N und 8 mg K (Durchschnittswerte nach DIN)


DAS BOOT
GERMAN U-BOAT SIMULATION


THE FANTASY ADVENTURE
ELVIRA
ACCOLADE


NIX FÜR SCREENHORNS
United Software


KING'S QUEST V
Absence makes the heart go yonder!
by Roberta Williams
An Experience The Whole Family Will Enjoy!
SIERRA


TOTAL RECALL
ocean

ELVIRA

System: Amiga (mind. 1 MB), Atari ST
Empf. VK-Preis: zwischen 110 und 130 Mark
Hersteller: Horrorsoft/Accolade
Erstveröffentlichung: Februar 1991

Inhalt:
Als frischgebackene Schloßbesitzerin hat ELVIRA (Beiname und zugleich Untertitel des Programms: Mistress of the Dark), die Titelheldin von HORRORSOFT's neuestem Adventure, so ihre Problemchen. Bevor sie nämlich ihr uriges Heim in eine finanzträchtige Touristenattraktion umwandeln kann, sieht sich das gutgebaute Mädel der Schwierigkeit ausgesetzt, eine Vielzahl unliebsamer Bewohner aus den eigenen vier Wänden zu verbannen. Neben allerlei Monstern, Vampiren und sonstigen Scheintoten sorgt zudem noch die böse Hexe Emalda, Elviras Ururgroßmutter, für einige Aufregung. Nur gut, daß sie Euch als Kammerjäger verpflichten konnte, welcher ihr die unangenehme Aufgabe vom Hals schaffen soll.

Anmerkungen:
Der Nachfolger von PERSONAL NIGHTMARE, für den übrigens das Team um Mike Woodroffe verantwortlich zeichnet, verspricht mit Sicherheit wieder einmal Adventurespaß nonstop, zumal Strategie- bzw. Actioneinlagen für weitere Abwechslung sorgen. In Sachen Steuerung haben die Programmierer von ELVIRA MISTRESS OF THE DARK auf ihre bewährte Maussteuerung zurückgegriffen, so daß komfortables Spielen garantiert sein sollte.

Besonderheiten:
Das neue Game aus dem Hause HORRORSOFT kann mit einer brillant in Szene gesetzten Grafik, gepaart mit einer durchaus ansprechenden Soundkulisse aufwarten. Keine Frage also, daß sich hinter diesem Adventure ein wahrer Hit verbirgt.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 3/91

DAS BOOT

System: PC
Empf. VK-Preis: ca. 120.- DM
Hersteller: Three-Sixty Pacific/Mindscape
Erstveröffentlichung: Januar 1990

Inhalt:
Das Boot ist eine Simulation, die versucht dem historischen Hintergrund so gerecht wie möglich zu werden. Die U-Boote, die bei dieser Simulation zur Verfügung stehen, sind den Orginalen in ihren Eigenschaften und der Ausrüstung so genau wie möglich nachempfunden. Die zu erfüllenden Missionen sind entweder dem wahren Kreigsgeschehen nachempfunden oder, wie im Fall des Durchbruchs durch Gibraltar, aus dem gleichnamigen Film übernommen. An Bord des U-Bootes hat sich der Spieler um alle Details der Schiffsführung zu kümmern, angefangen bei Maschinen und Kurs bis zur Wahl der Torpedos muß alles genau und richtig bedient werden.

Anmerkungen:
Das Boot setzt bei dieser Art von marinen Simulatiosspielen neue Maßstäbe in bezug auf die Realitätsnähe. Die Grafik kann im Vergleich zu anderen Spielen dieser Art, die mehr auf Action-Game getrimmt sind, zwar nicht mithalten, was aber durch die Schnelligkeit und die Wirklichkeitstreue mehr als wettgemacht wird.

Besonderheiten:
Die Anleitung des Spiels kommt nicht nur seitenstark und übersichtlich daher, sondern sie ist auch immer wieder mit historischen Dokumenten und Erklärungen durchsetzt, so daß das Game auch eine gewisse Geschichtslehrerrolle ausfüllen kann.

Getestet in:
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 3/91

KING'S QUEST V

System: PC-AT, 640 KByte, VGA/MCGA, alle Soundkarten
Empf. VK-Preis: ca. 120 DM
Hersteller: Sierra-On-Line, Kalifornien, USA
Erstveröffentlichung: Januar 1991

Inhalt:
König Graham von Daventry kommt eines Tages von einem Spaziergang zurück - und findet sein Schloß nicht wieder. Zauberer Mordock hat alle Gebäude mitsamt Bewohnern weggezaubert - aber warum? Begleitet von Eule Cedric und guten Ratschlägen des weisen Magiers Crispin, macht Graham sich auf die lange, überraschungsreiche Suche nach seinem Schloß. Wie in der King's Quest-Serie üblich, werden Märchenelemente und mittelalterliches Leben aufs Schönste mit Fantasy-Geschehen verquickt. Baumgeister, Zwerge und finstere Tempel stellen Graham vor zahlreiche Rätsel.

Anmerkungen:
KING'S QUEST V übertrifft seine Vorgänger grafisch um Längen. Jedes Bild ist eine Augenweide, jedes Porträt gibt eine Persönlichkeit wieder. Spielerisch nicht allzu anspruchsvoll, ist die neueste Folge vor allem ein märchenhafter Familienspaß. Alleine der rund viertelstündige Vorspann und die zauberhaften Musiken sind filmreif.

Besonderheiten:
Sierra hat die Mausbenutzung auf die Spitze getrieben, so daß kein Wort mehr eingegeben werden muß. Nach kurzem Eingewöhnen mag man die Ikonenleiste nicht mehr missen.

Getestet in:
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 3/91

TOTAL RECALL

System: Amiga, Atari ST
Empf. VK-Preis: ca. 80.- DM
Hersteller: Ocean
Erstveröffentlichung: Dezenber 1990

Inhalt:
Arnold Schwarzenegger, bekannt durch Film und Fernsehen, ist durch die Spiele (und Filme) "Running Man" und "Red Heat" auch unter den Computerfreaks zu einem Begriff, wenn nicht zu einer Institution geworden. Nachdem die Vorgeschichte in nett gestalteten Bildchen, untermalt von einer stimmungsvollen Titelmelodie, erzählt worden ist, macht sich der Held daran, die ihm übertragenen Aufgaben zu erledigen. Arnold, Verzeihung - Quaid heißt er im diesem Game ja, soll den Mars bewohnbar machen. Dazu muß er eine Atmosphäre schaffen und einen Oberschurken beseitigen. Doch bevor er dies alles in Angriff nehmen kann, bekommt er es noch auf der Erde mit wahren Heerscharen von Mutanten und anderen unangenehmen Zeitgenossen zu tun. Über sechs Levels erstreckt sich die wilde Ballerei, unterbrochen wird diese von Verfolgungsjagden in verschiedenen Fahrzeugen. Dem Spieler stehen drei Credits zur Verfügung - aber Vorsicht, die sind ziemlich schnell verbraucht.

Anmerkungen:
Im Vorspann des Games wird ziemlich heftig die Werbetrommel für den gleichnamigen Videofilm gerührt - peinlich, peinlich.

Besonderheiten:
Keine

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 2/91

Fünf Jahre ASM . . .

Es ist nun exakt fünf Jahre her, als wir uns im März 1986 als weiteres Magazin im Blätterwald vorstellten. Der AKTUELLE SOFTWARE MARKT war geboren. Die „neue Idee“ eines Magazins, das sich ausschließlich mit der Besprechung kommerzieller Software im Spielebereich beschäftigen sollte, wurde von vielen Kritikern als totgeborenes Kind vorausgesagt (Wir Hornochsen hätten es damals – offen gestanden – auch nicht für möglich gehalten, daß wir bei einer solch großen Zahl Lesern ankommen würden). Doch: Schon nach kurzer Zeit gaben uns die Leser – und das seid Ihr! – die Bestätigung: Ein Bedarf, ein Markt für diese Geschichte war vorhanden.

Das Magazin, recht schnell als „ASM“ bekannt, sorgte für Furore. Urplötzlich griffen auch andere Verlage diese, unsere Idee auf. Spätestens bis dato wußten wir, daß wir auf das richtige Pferd gesetzt hatten.

Bei aller Feierlichkeit sollte man nicht vergessen, daß die Kunden und vor allem die Leserschaft zum Erfolg „unserer“ ASM beigetragen haben. Herzlichen Dank dafür! Gerade die Kritik der Leser, die wir unverblümt, auch wenn's mal hart gegen uns ging, im „Feedback“ abgedruckt haben, hat zu einer positiven Veränderung des Blattes geführt. Eine Deus ex Machina sind wir beileibe nicht. Wer glaubt, redaktionelle Finessen, Tricks oder Nach-dem-Mund-schreiben mache eine Zeitschrift groß, ist dumm. Es geht darum, die Leser zufriedenzustellen. Die User sind es, die ausreichend Informationen fürs Geld haben möchten. Der Endverbraucher ist es, der seinen Zeigefinger erhebt, um klarzumachen: „Hier hat ASM Mist gebaut!“. Auf die Wünsche der Leute muß man nun mal eingehen, um selbst nicht einzugehen. Und: Spaß muß es machen – das Arbeiten an der Software-Front. Und das mit der gesamten Leserschaft. Deshalb möchte ich noch was loswerden: Dank an alle ASM-Leser, die uns über die Jahre hinweg „beigestanden“ haben. Die Leser verdienen sich das Prädikat „Besonders empfehlenswert!“...

Schluß mit dem Pathos und dem üblichen Geschwätz – laßt uns feiern! Neben den üblichen Gewinnspielen hat ASM eine weitere Überraschung für Euch parat – einen Wettbewerb zur Jubiläumsausgabe. Zu gewinnen gibt's eine Traumreise nach Florida, einen Camcorder plus Videorekorder, einen Hi-Fi-Turm, ein Super Famicon plus drei Spielen sowie ein Inter-Rail-Ticket im Wert von 500 Mark. Mitmachen, dabeisein, mitgewinnen und mitfeiern. Auf die nächsten fünf Jahre . . .

MANFRED KLEIMANN



4» INH



Spiel des Monats:

Bei Mickey Mouse fiel es uns leicht, das Spiel des Monats zu küren. Dieses Game überzeugt auf der ganzen Linie und lehrt selbst Mario das Fürchten!



ACTION



ADVENTURE



SIMULATION

SPORT



STRATEGIE

KONSOLEN

ALT «5



EDUCATION

IM BLICKPUNKT

KONVERTIERUNGEN

TOOLS

REPORTAGEN

RUBRIKEN

SONSTIGES



Winter-CES in Las Vegas: Eindrücke, Infos und Neuheiten in einer ausführlichen Reportage ab S. 74!

SPIEL DES MONATS:



MICKEY MOUSE-CASTLE OF ILLUSION

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Wer kennt ihn nicht: Mikkey Mouse, den kleinen Nager, der vor über fünfzig Jahren der Feder des Walt Disney entsprang und sich seitdem nach und nach über den gesamten Globus „nagte". Egal, wo man sich befindet, Mickey ist ein Begriff. So auch in Japan, dem Land der aufgehenden Mega Drives. Und so dachte sich SEGA wohl, daß diese Maus auch für ihre Konsole geeignet sei, und kaufte von Walt Disney kurzerhand die Rechte für ein Programm, das den klangvollen Namen MICKEY MOUSE – CASTLE OF ILLUSION trägt.



Mickey zeigt den Pilzen, wer Herr im Walde ist.



Mickey und die Sintflut . . .

Die Story dürfte zumindest jeden Mickey-Fan rühren: Mickey und Freundin Minnie tanzen quietschvergnügt unter freiem Himmel, als plötzlich eine böse Hexe durch die Luft schwirrt und sich Minnie krallt. Der Mäuserich rennt noch zutiefst entsetzt den beiden hinterher, doch er hat keine Chance: Die Hexe verschwindet mitsamt Minnie im „Schloß der Illusionen"!

Mickey macht sich also auf den Weg, seine Herzallerliebste zu befreien – verständlich, doch dafür muß er fünf lange Level durchstehen, die sich innerhalb des Schlosses befinden. Jeder Level ist in drei Abschnitte aufgeteilt, am Ende des dritten erfolgt der Kampf gegen einen fiesen Endgegner.



»Mickey Mouse lehrt selbst Mario das Fürchten! Ein Riesenspaß für die ganze Familie«



Der vierte Level ist eine wahre Grafikorgie.

Die erste Stage führt den niedlichen Nager durch einen finsteren Wald, in dem ihm allerlei Dinge des täglichen Lebens an den Kragen wollen. So wandern dort beispielsweise Fliegenpilze und Baumstümpfe herum, die sich wohl infolge zu hoher Cäsiumwerte nach Tschernobyl selbständig gemacht haben und bei Berührung Energie abziehen. Geht diese zu Neige, so verliert der Spieler ein Mäuseleben. Selbstverständlich kann sich das Mäuschen der feindlichen Angriffe erwehren: entweder durch das Schießen mit aufgesammelten Utensilien, wie Äpfeln, oder indem es auf die Bösewichte springt.

Der zweite Teil des ersten Levels gleicht einem reinem Jump-Level: Mickey muß von Blatt zu Blatt springen und darf dabei sich abseilende Spinnen und Killerschmetterlinge nicht berühren. Hat er den Ausgang gefunden, geht's noch durch einen Geisterwald, ehe er gegen eine große Eiche antreten muß, die gleichzeitig den Endgegner darstellt.

Nach Abschluß dieser Strapazen wandert Mickey durch das Schloß zum nächsten Level, der sich grafisch prächtig präsentiert: Farbenfrohe Bilder sind angesagt, wenn der Kampf in einer Art Lego-Landschaft beginnt. Marschierende Spielzeugsoldaten, fiese, sich auf Einrädern fortbewegende Clowns und derlei Gemeinheiten mehr machen es hier Mickey schwer, den Ausgang zu finden. Richtig fies wird's dann im zweiten Teil, wo der Kleine durch eine Art Wackelpudding muß: Drückt man nicht schnell genug Button C, so versackt Mickey in der Grütze.

Ein kleiner grafischer Lekkerbissen verbirgt sich im dritten Abschnitt des zweiten Levels: Diverse Schalter, die nicht berührt werden sollten, drehen den gesamten Schirm auf den Kopf. Die ungewöhnliche Perspektive erschwert das Durchkommen doch um einiges. Wirklich gemein ist aber erst der Endgegner: Ein Clown, der sich aus vielen Einzelteilen zusammensetzt, springt durch die Gegend. Klein Mickey muß unter ihm hinweglaufen und aufpassen, daß er nicht von dem Arm getroffen wird, der von Zeit zu Zeit, durch eine Feder angetrieben, aus dem Körper herausschnellt. Der Kopf ist der empfindliche Teil des Riesen-Clowns.

In Level drei hat Mickey wieder mit Pilzen zu kämpfen, doch auch Fledermäuse, Piranhas und einstürzende

MICKEY MOUSE



Brücken machen ihm zu schaffen. Den Ausgang zu finden, ist hier nicht ganz einfach, denn dieser kann nur erreicht werden, wenn man an einer bestimmten Stelle ins Wasser springt und Mickey durch einen Strudel zum Exit katapultiert wird.

Grafisch grandios ist der vierte Level, der eine Art Schlaraffenland darstellt – das muß man gesehen haben! Viel mehr möchte ich Euch aber nun nicht mehr verraten, laßt Euch noch ein wenig überraschen, denn Überraschungen birgt das Castle of Illusion zur Genüge. Man kann wirklich nicht alles aufzählen, man muß es einfach gespielt haben!

Zu all den Überraschungen und dem tollem Gameplay gesellt sich eine nahezu perfekte Technik: Die Grafik ist vom Feinsten und mit viel Liebe zum Detail gezeichnet worden. Das Parallax-Scrolling ist gut, und die musikalische Seite kommt auch nicht zu kurz: Die Musik paßt gut zum Spiel – richtige Disney-Atmosphäre kommt auf.

Mickeys Animation ist phantastisch – es ist einfach zu ulkig zuzusehen, wie er ertrinkt, an einer Liane hangelt, am Abgrund Gleichgewichtsprobleme hat und mit den Armen rudert oder einfach nur herumtänzelt. Auf diesem Gebiet hat sich Sega wirklich viel Mühe gegeben. Aber auch sonst weiß Castle of Illusion zu überzeugen: Das Gameplay ist gut und fair. Mit etwas Geschick kann man früher oder später jede Stelle meistern, zudem ist die Steuerung exakt und sehr bedienungsfreundlich. Natürlich kommt auch Mickey Mouse nicht ohne die üblichen – zum Teil versteckten – Extras aus, doch außer Extra-Leben, Power und Wurfgeschossen ist nichts. Etwas hätte man sich schon noch einfallen lassen können, doch ist dies wirklich der einzige Punkt, den ich bemängeln kann.



Aufgepaßt: Aus diesen Kästen kommt Unangenehmes.



Immer kräftig druf!

Mich persönlich hat Mikkey Mouse – Castle of Illusion von der ersten Sekunde an gefesselt und nicht mehr losgelassen, dabei bin ich nicht einmal ein allzu großer Freund dieses Spielegenres. Es ist ein Spiel, das einfach süchtig machen muß, weil wirklich alles stimmt. Lobenswert auch, daß der Schwierigkeitsgrad verändert werden kann. Auf „Practise" ist das Ganze am leichtesten, doch es können nur die ersten drei Level gespielt werden, und hier auch nur jeweils der erste Teil. Unter „Hard" sind die Level dem normalen Spielmodus gleich, doch die Gegner tauchen massiver auf. Außerdem hat Mickey weniger Energie und keine Continues (sonst zwei).

Alle Jump-'n'-Run-Fans die ein Mega Drive besitzen, sollten sich schleunigst dieses Game zulegen, das momentan nur als Import erhältlich ist. Wir in der Redaktion können es wirklich nur weiterempfehlen – uneingeschränkt, bedingunglos! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	**11**
Sound	**9**
Spielablauf	**11**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**11**



Im Schloß wimmelt es nur so von Fledermäusen. Annette meinte allerdings, es seien Katzen!



Mickey spielt Tarzan/der Endgegner des zweiten Levels.

Aufgepeppte Zauberei



WIZARDRY 6 - BANE OF THE COSMIC FORGE

System: PC (CGA, EGA, 640 KByte, Festplatte erforderlich!), **empf. VK-Preis:** DM 99,95, **Hersteller:** Sir-Tech, Ogdensburg, USA, **Muster von:** CoSi, Jens Dührkop, 2060 Bad Oldesloe, 04531/87821.

Behaupte noch einer, daß die Macht der Feder gebrochen sei. Wenn es nach *D.W. Bradley* geht, versetzt das geschriebene Wort noch immer buchstäblich Welten: In WIZARDY 6 – BANE OF THE COSMIC FORGE begebt Ihr Euch mit sechs sorgfältig zu erstellenden Charakteren auf die Suche nach der „Kosmischen Schmiede". Dieser Füller läßt alles, was er niederschreibt, Wirklichkeit werden. Das ultimative Machtinstrument darf nicht in böse Hände geraten!

Bevor Ihr allerdings das kostbare Stück rettet, sind teils hammerharte Rätsel zu lösen und Aufgaben zu erfüllen. Unterhaltet Euch mit soviel Leuten wie möglich, kartiert fleißig und probiert ruhig alles (Un-)Mögliche an gefundenen Items aus. SIR-TECH bereitete zum zehnjährigen Bestehen der *Wizardry*-Reihe ein Festmahl für Rollenspieler.

In bestem *Dungeon-Master*-Stil stapft Ihr durch Labyrinthe und macht Euch langsam ein Bild von der Lage. Netterweise liegen der Packung nicht nur Disketten beider Formate, sondern auch ein Karoblock bei. In einer detaillierten Werte-Tabelle auf seiner Rückseite könnt Ihr den Fortschritt Eurer (im Laufe des Spiels nur gegen Erstlevel-Neulinge austauschbaren) Helden eintragen, um den Überblick zu behalten. Spielstände lassen sich problemlos auf Disketten auslagern. Da man mit den vielen Spezialisierungen experimentieren muß, ist es auch ratsam, mit verschiedenen Parties zu jonglieren.

Endlich ist die *Wizardry*-Serie ihrem schlichten Kokon entschlüpft. Der sechste Teil präsentiert sich als schillernder Schmettterling: So viele Optionen, Informationen und taktische Feinheiten hat es in Computer-Rollenspielen noch nicht gegeben! Stundenlanges Brüten und Rechnen sind angesagt, ehe man seine Recken in die Welt schickt. So gibt es von Hobbits bis zum Feenvolk elf Rassen, 14 Klassen, fast 80 Zaubersprüche sowie zahlreiche Fertigkeiten. Manche Eigenschaften verbessern sich automatisch durch Erfahrung, anderen kann man bei Levelerhöhungen Punkte zuordnen. Eure Helden haben eine begrenzte Tragkraft, können Körperteile einzeln schützen und altern mit der Zeit. Das Programm führt Buch über die Zahl der erlegten Monster und der Wiederbelebungen.

Vorsicht: Jede Rettung vom Tod zieht dem Charakter einen Vitalitätspunkt ab!

Trotz der drei einstellbaren Schwierigkeitsgrade wird *Bane of the Cosmic Forge* vor allem Profis begeistern. Wer gute Englischkenntnisse besitzt und bereit ist, sich hineinzufuchsen, wird nicht mehr vom Bildschirm loszueisen sein!

Zwar ist die EGA-Darstellung etwas grob aufgelöst, doch durch die abwechslungsreiche Farbgebung sehr übersichtlich. Ein großes Fenster in der Bildschirmmitte zeigt die unmittelbare Umgebung in 3D-Sicht. Daneben erscheinen Porträts Eurer Helden, ihre Bewaffnung und Gesundheit. Gegner sind fein animiert, doch hat man das abstrakte Kampfrundensystem beibehalten: Handlungen vorgeben, bestätigen und die Meldungen abwarten. Man kann die Charaktere jederzeit betrachten und umbenennen, später auch den Beruf wechseln. So sind die schlagkräftigen Lords, Ninjas und Samurai erst von gereiften Helden spielbar. Weibliche Mitstreiter sind zwar etwas schwächer, dafür aber geschickter im Umgang mit Fremden. Charme zahlt sich aus!

Wizardry 6 läßt sich nur von der Festplatte spielen und mit Tasten lenken. Ein Update mit Mausoption ist aber geplant. Das liebevoll aufgemachte Handbuch erklärt die Feinheiten des Spiels ausführlich. Mit Begeisterung taucht man in die vielschichtige Dungeon- und Drachenwelt ein und fühlt sich vom ersten Augenblick an so wohl wie in einem erstklassigen Hotel. Wann bucht Ihr Eure Zimmer? ■

Eva Hoogh

»Steigt ein, und fühlt Euch wie zu Hause – willkommen in der Welt von WIZARDRY!«





Grafik	**8**
Steuerung	**8**
Handlung	**10**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**

Aber bitte keine Schleichwerbung



TEAM SUZUKI

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Muster von:** Gremlin Graphics.

Es fehlt nicht mehr viel an der endgültigen Version von TEAM SUZUKI, so daß wir uns dazu entschlossen, das neue Game aus dem Hause GREMLIN GRAPHICS gleich in einem normalen Testbericht zu durchleuchten.

Als Fahrer des erfolgsverwöhnten Suzuki-Stalles steigt Ihr in diesem Game – wie sollte es anders sein? – in das Geschehen ein. Vor Eurem Pisten-Debüt gilt es zunächst einmal, die passenden Einstellungen zu treffen. Greenhorns sollten zweifelsohne auf eine Maschine der 125er-Klasse zurückgreifen, zählen doch zu deren Qualitäten eine Automatiksteuerung wie auch eine relativ simple Handhabung. Mutigere Helldriver können sich dagegen getrost auf Kisten mit 250 oder 500 Kubik schwingen, deren Handling mit etwas Fahrpraxis ebenfalls keinerlei Probleme aufwerfen dürfte. Bei der Wahl der Steuerung empfiehlt es sich, den bewährten Joystick der „nervösen“ Maus vorzuziehen, wollt Ihr nicht hilflos über den Teer schlingern.

Die Fahreigenschaften Eures Gefährts lernt Ihr natürlich am besten in einem ausgedehnten Warm-up kennen. So richtig zur Sache geht's allerdings nur in den regulären Rennen, vorausgesetzt, der Spieler hat die Qualifikationsrunden heil überstanden. Egal, ob Ihr nur in Einzelrennen an den Start geht oder gar eine ganze Saison fahrt, in jedem Fall erwartet Euch eine gehörige Portion Spielspaß, nicht zuletzt wegen der knallharten Gegner, die anscheinend immer ein paar PS mehr hervorzaubern können. Das Repertoire von Team Suzuki umfaßt übrigens 16 Kurse. Zudem hat Gremlin Graphics eine Option zum Nachladen von weiteren Strecken, die angeblich in naher Zukunft auf einer Zusatzdisk erscheinen sollen, in das Game implementiert.

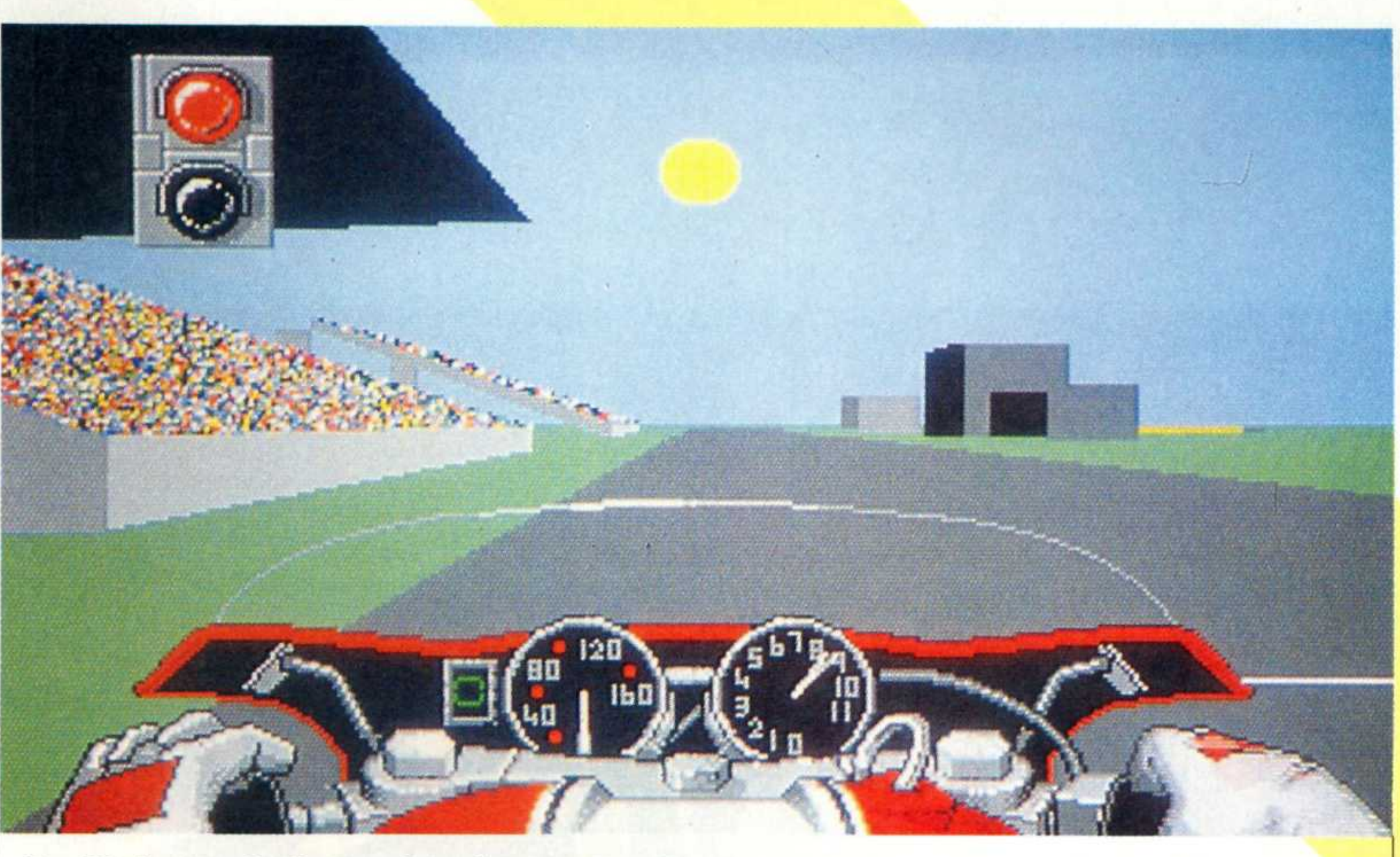
Eher enttäuschend dürfte dagegen sein, daß sich bei Team Suzuki vor den Rennen keinerlei Einstellungen an dem eigenen Motorrad vornehmen lassen, ein Feature, das ohne Zweifel für weitere Abwechslung in den spannenden Heats gesorgt hätte. Bei der „Belastungsfähigkeit“ des eigenen Zweirads spürt man das technische Know-How japanischer Fabrikation. Gleichsam einem „Wunderwerk der Technik“ schluckt die eigene Schraddelmühle beispielsweise mühelos einen frontalen Mauer-Aufprall mit Tempo 150, erhöht sich das in Prozenten angegebene Schadenkonto doch nur unwesentlich. Erst wenn die magische Hundertergrenze erreicht ist, stürzt der Spieler, sprich: das Spiel geht zu Ende. Mit Sicherheit keine schlechte Idee, allerdings hätten die Macher hierbei etwas mehr Realitätsnähe walten lassen sollen.

Der eigentliche Höhepunkt von Team Suzuki liegt augenscheinlich in der Grafik begraben. Die Programmierer haben nämlich voll und ganz auf eine ausgefüllte Polygongrafik gesetzt. Neben vielen Gebäuden, Tribünen und Brücken, welche den Streckenverlauf säumen, können auch alle Motorräder mit dem typischen „Vektorgrafik-Look“ glänzen. Selbst wenn die Kisten dadurch leicht futuristisch wirken, machte die Grafik insgesamt einen ausgezeichneten Eindruck. Einzig und allein das Scrolling hätte eine Spur schneller und sauberer ausfallen können, doch läßt sich dieses Manko unter anderem durch Abschalten der Armaturen-Grafik eindämmen.

Erwähnenswert sind des weiteren noch die diversen Blickwinkel von Team Suzuki sowie dessen Replay-Funktion. In puncto Sound beschränkte sich Gremlin Graphics lediglich auf FX, abgesehen von der anfänglichen Digi-Dudelei.

Kurzum: Mit Team Suzuki hat Gremlin Graphics ein wirklich spielbares Motorradgame hingelegt, das trotz alledem seine Schwächen besitzt. ■

Torsten Blum

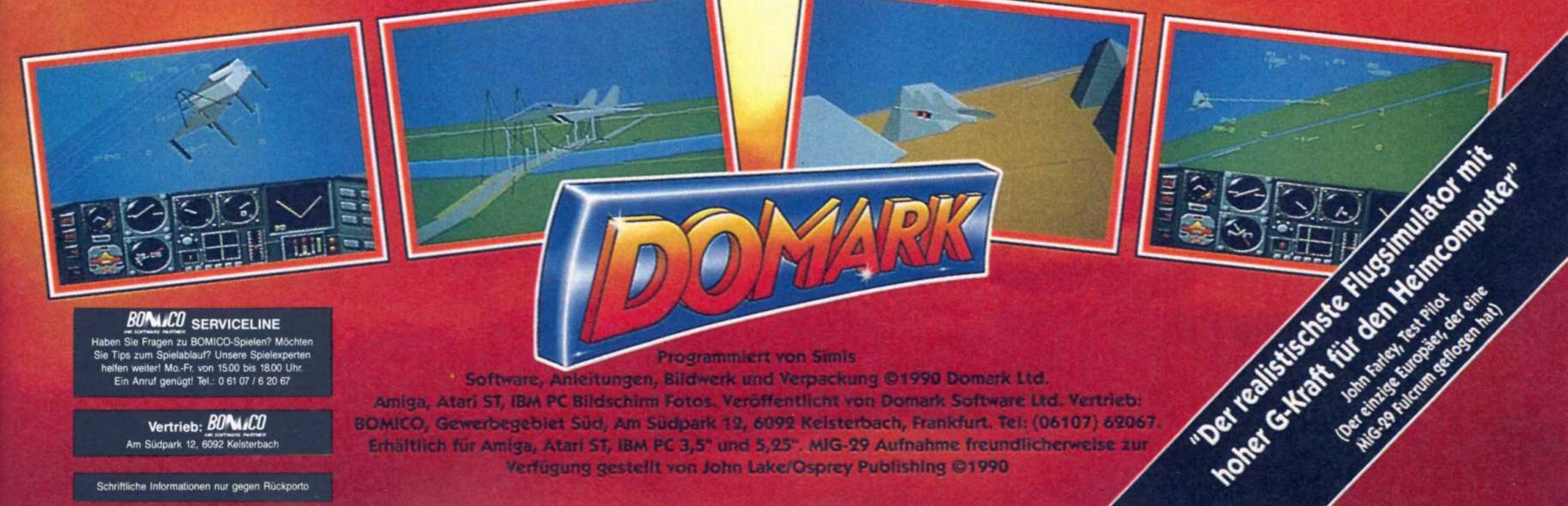


Ein Blick vom Cockpit auf die Strecke. Die Grafik macht einen ausgezeichneten Eindruck. Ein Schwachpunkt ist jedoch das Scrolling, das nicht so recht mit dem Tempo der Maschinen schritthalten kann.

Grafik/Animation	**8**
Sound	**7**
Realitätsnähe	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**


MiG-29™
FULCRUM




DOMARK
BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67
Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach
Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto
Programmiert von Simis
Software, Anleitungen, Bildwerk und Verpackung ©1990 Domark Ltd.
Amiga, Atari ST, IBM PC Bildschirm Fotos. Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067.
Erhältlich für Amiga, Atari ST, IBM PC 3,5" und 5,25". MIG-29 Aufnahme freundlicherweise zur Verfügung gestellt von John Lake/Osprey Publishing ©1990
"Der realistischste Flugsimulator mit hoher G-Kraft für den Heimcomputer"
John Farley, Test Pilot
(Der einzige Europäer, der eine MIG-29 Fulcrum geflogen hat)



WARLOCK THE AVENGER

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Märker, **Hersteller:** Millennium, England, **Muster von:** Hersteller.

Magisch, magisch!!!

WARLOCK THE AVENGER hat absolut keine Verträge mit der gleichnamigen Heavy-Metal-Band (Warlock). Noch nicht einmal die Titelmusik könnte von Doro und Kupanen stammen. Denn die Musi zum Game ist eher im mystischen Bereich einzustufen.

Nun gut, ob dieses Game mystisch, magisch oder matschig ist, werdet Ihr in den nächsten Zeilen lesen können. Avenger wird ins Deutsche mit Rächer übersetzt, und dies sagt ja schon 'ne Menge über das Game an sich aus, oder was meint Ihr? Rächer bedeutet immer ziemlich viel Trouble, sprich: Gegner, aber es bedeutet auch, daß etwas erobert oder gerettet werden soll. Und mit dieser schon vor Spielbeginn aufgestellten Prognose lag ich gar nicht mal so falsch.

Der Warlock ist ein verschrumpeltes Männchen im grünen Umhang und mit einem langen weißen Bart. Wie ich der Anleitung entnehmen konnte, soll nun dieses Männchen eine Prinzessin retten, wobei wir uns ganz einfach an die kürzlich von mir gegründete PRG mbH wenden müssen, und die Sache erledigt sich wie von selbst. Ihr wißt nicht, was die PRG mbH ist? Ich muß Euch rügen, demnächst wird die ASM aber genauer durchgelesen, klaro! Die PRG mbH ist die Prinzessinnen-Rettungs-Gesellschaft mit beschränkter Haftung.

Da jedoch unser Warlock genügend Waffen zur Verfügung hat, erwies sich die PRG mbH auch nach mehrmaligen Anfragen als nicht zuständig. Denn Warlock hat schon zu Anfang vier verschiedene Waffen zur Auswahl: Wasser-, Feuer- und Elektrobomben, und zusätzlich steht noch ein „Paralyse Monster" zur Verfügung, mit dem man die Gegner für einen Moment lang lähmen kann.

Alle diese Waffen können jedoch auch im Spiel aufgesammelt werden. Warlocks Aufgabe ist es, durch ein grünbewachsenes Labyrinth zu laufen und dort verschiedene Schatztruhen zu finden und zu öffnen. In diesen Truhen befinden sich, wie man nach dem Öffnen (einfach davorstellen) einer Anzeige entnehmen kann, meist eine Vielzahl an Waffen. Hinter jeder in der Truhe befindlichen Waffe ist auch deren Anzahl angegeben. Von jeder der Bomben können jeweils nur 99 gehalten werden.

Aber oft befinden sich in diesen Truhen auch Schlüssel. Die braucht man, um überhaupt zur nächsten Stage gelangen zu können. Ansonsten haben die Schatzkisten Extrawaffen wie Golems (ein Helfer, der je nach Bedarf aktiviert werden kann) oder Chaos' (zerstört alle Gegner mit einem Mal) zu bieten. All diese Sachen sind jedoch genauso schnell verbraucht, wie man sie bekommt. Denn: Warlock the Avenger hat Unmengen an Gegnern. Da wären: Ghosts, Beetles, Slimes, Devils, Ralacks, Snakes, Wraiths und Skeletons.

Von all diesen energieraubenden Kreaturen scheint es unendlich viele zu geben. Wie aus dem Nichts tauchen sie plötzlich auf, bedrängen und kesseln die Spielfigur ein. Manchmal weiß man gar nicht, wo man zuerst oder zuletzt hinschießen soll. Deshalb sollte der Spieler auch immer gut informiert sein, wo sich die Pentagramme befinden. Auf diesen fünfzackigen Sternen kann nämlich die Energie neu aufgeladen werden.

Vorsicht ist auch vor grauen Steinfeldern und Wasser geboten, denn auch diese rauben dem Zauberer die Energie. Und vielleicht zum guten Schluß noch ein kleiner Tip: Je länger der Warlock auf einer Stelle stehenbleibt, um so mehr Gegner tauchen auf, so daß es für ihn schon nach wenigen Sekunden keinen Ausweg mehr gibt.

Auch für mich gab's keinen Ausweg mehr, als ich einmal mit Warlock the Avenger angefangen hatte. Ich mußte spielen und spielen und spielen. Hat tierisch viel Spaß gemacht, obwohl eigentlich nichts Ungewöhnliches an diesem Game dran ist – eines der üblichen Jump 'n' Runs eben. Oder ob da doch der Warlock seine Klauen im Spiel hatte und mich, ohne daß ich's gemerkt habe, in einen seiner Golems verwandelt hat? Ma waases nit! ■

Sandra Alter



Vorsicht! Der Warlock verzaubert! *Foto: Amiga*

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**8**

CROWN

Es lebe der König!

In der Welt von „Crown" wird jedes Jahr der König neu bestimmt. Sie haben sich entschlossen, an der Wahl teilzunehmen. Schön und gut, doch dieses Unternehmen ist eines der schwierigsten und gefährlichsten, das Sie jemals auf sich genommen haben. Denn, um König zu werden, müssen Sie einen weiten Weg um die ganze Welt antreten, um jede Menge verrückte Konkurrenten im Kampf zu bezwingen. Crown bietet Ihnen hervorragende Grafik in mehr als 30 Leveln im Cartoon-Stil, realistische Kampfsimulationen und eine große Prise Humor. Crown ist mehr als ein Abenteuer!

BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

Vertrieb: Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Tel. 06107/76067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

Wer den Kreuzer nicht ehrt, ist des Talers nicht wert!



DUCK TALES

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Taler, **Hersteller:** Titus Software/Disney Software, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Das Motto dieses Games heißt nicht: „In 80 Tagen um die Welt“, sondern: „In 30 Tagen so viele Taler wie möglich sammeln“. In DUCK TALES tritt nämlich Dagobert Duck gegen einen überaus gefährlichen Gegner an: Mac Moneysac.

TITUS hat mit Duck Tales ein recht schönes Game „zu Diskette“ gebracht. „Recht schön“ ist eigentlich der falsche Ausdruck. Aber dieses Game läßt sich einfach nicht mit gut oder schlecht bewerten. Denn: Die Grafiken von Duck Tales sind erste Sahne! Der technische Ablauf dagegen ist voll daneben. Die Spielidee wiederum ist super, genauso wie die Animationen. Noch zudem ist das Spiel umfangreich ohne Ende!

O.K., zur Sache: Dagobert, der alte Geizhals, tritt gegen Mac Moneysac an. Es geht darum, wer von beiden auf der Titelseite des Dime-Magazines als Ente des Jahres abgebildet wird. Hierfür stehen genau 30 Tage und diverse Verdienstmöglichkeiten zur Verfügung.

Zuerst einmal wird zwischen drei Schwierigkeitsgraden gewählt, und danach findet sich der Spieler in Dagoberts Büro wieder. Hier stehen dann drei Möglichkeiten zur Auswahl: Als erstes wären da die Investment-Investitionen. Hier kann jedoch erst Kohle angelegt werden, wenn vorher andernorts welche aufgetrieben wurde. Als zweites gibt es in Ducks Büro den Eingang zu seinem überdimensionalen Geld-Speicher. Wird diese Funktion ausgewählt, so öffnet sich knarrend die dicke goldene Tresortür, und Dagobert steigt hinein. Er steht dann auf einem wippenden Sprungbrett, um auf Knopfdruck kopfüber in diesen Riesenberg Schotter einzutauchen. Mit ein wenig Glück findet er beim Eintauchen eine seltene, tierisch wertvolle Münze.

Als drittes befindet sich hinter seinem Schreibtisch eine Weltkarte. Wird diese als nächste Funktion ausgewählt, so gelangt man zum eigentlichen und wohl auch für die Taler-Sammelaktion wichtigsten Punkt: Just erscheint auf dem Screen die eben erwähnte Weltkarte, nur in Großformat. Hier kann Dagoberts nächstes Ziel zum Kohlescheffeln festgelegt werden. Mit Hilfe eines Cursors kann ein Ziel festgelegt werden, und postwenden, bekommt man Informationen über den Zielort.

Kopfüber in den Schotter! *Foto: Amiga*

Diese Infos bestehen aus Reisedauer, zu ergatterndem Geldbetrag etc. Erscheint die Reise als lohnend, so muß nur der unten am Bildschirm abgebildete Flieger angewählt werden, und Quacks, der Bruchpilot, tritt auf den Plan.

Nun nützt auch keine Flugangst mehr, die Maschine läuft bereits. Mit dem Feuerknopf wird sie in Gang gesetzt (Gas), den Joystick nach unten drücken bedeutet Start (mit Looping), und den Stick nach oben drücken veranlaßt die Landung. Dabei muß auf Wolken, Wale, Heißluftballons oder Hochspannungsleitungen geachtet werden, denn all diese Dinge behindern den Flug.

Sollte es mit dem Fliegen nicht so recht klappen, so folgt ein weiteres Spielchen am selben Ort. Zum Beispiel: eine Fotosafari. Der eingelegte Film hat zwölf Bilder – also nicht verschwenden! Die Aufgabe besteht darin, möglichst seltene Tiere zu fotografieren. Die tauchen an allen möglichen Stellen auf, und der Spieler muß versuchen, schnell genug auf den Auslöser zu drücken. Die Fotos werden später gezeigt, und je nachdem, wie selten die abgelichteten Viecher sind, gibt's dann Kohle.

Es könnte aber genauso gut sein, daß statt der Fotosafari eine Bergsteigertour stattfindet. Tick, Trick und Track versuchen hier nacheinander (drei Leben), Felsvorsprünge zu erklimmen, auf denen Diamanten rumliegen. Ganz oben auf dem Berg befindet sich eine Schatzkiste, die natürlich mehr Taler als alle Edelsteine zusammen bringt. Dummerweise sind einmal mehr die Panzerknacker und zudem noch Hexen und fiese Bären unterwegs, die den dreien das Leben schwermachen.

Dritte Möglichkeit: die Höhlenforschung. Hier geht der gesamte Duck-Clan händchenhaltend und mit einer Fackel bewaffnet auf die Suche nach einem weiteren Schatz. „Überleben im Dschungel“ ist die Devise beim nächsten Durchgang. Wieder müssen Tick, Trick und Track dran glauben. Diesmal wird ihr Leben von Schlangen, Panthern und Killer-Vögeln bedroht. Und wie könnte es anders sein: Auch hier findet sich nach unzähligen einzelnen Diamanten der so ersehnte Schatz.

Alles, was ich bisher aufgezählt habe, entspricht erst einem Teil des gesamten Spielablaufes. An Ideenreichtum und Umfang fehlt es diesem Game bestimmt nicht. Jedoch sind alle Actionteile grafisch zwar gut, aber technisch ziemlich schlecht gelungen. Beispielsweise erscheinen ständig schöne Zwischensequenzen, die jedoch wegen ewig langem Nachladen ziemlich auf sich warten lassen. Was schön sein will, muß leiden!? ■

Sandra Alter

Grafik	**11**
Sound	**9**
Spielablauf	**9**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**8**

WORLD CHAMPIONSHIP
BOXING MANAGER

BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: **BOMICO**
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

ACE RATED

YOUR SINCLAIR MEGAGAME

YOUR AMIGA 91%

C+VG SCREEN STAR

KRISALIS SOFTWARE LTD.

GOLIATH GAMES

In 'World Championship Boxing' hast Du bis zu fünf Boxer unter Deiner Kontrolle. Du must dann Deine Fähigkeiten als Manager gegen die kunstliche Intelligenze des Computers einsetzen, der 17 Manager kontrolliert, die ihrerseits 100 Boxer unter Vertrag haben.

Achtung: Deine Boxer haben sehr hohe Erwartungen. In diesem preisgekrönten Simulationsspiel wirst Du Deine ganze Verhandlungskraft benötigen, um Kämpfe gegen anerkannte Boxer zu erhalten. Solche Kämpfe sind aber nötig, um die Klassifizierung Deiner eigenen Leute zu verbessern und sie auf den Weg zu Weltchampions zu setzen. Deutscher Bildschirmtext.

Vorsicht! Das Spiel kann zur Sucht führen. Es ist erfrischend anders und nett aufgemacht. Senden Sie doch ein Exemplar an Tyson. Vielleicht lernt er noch sewas dazu.
Your Commodore. Bewertung 90 %

Ich könnte das Spiel noch viel weiter beschreiben. Ich könnte alle Feinheiten erklärem. Das Entdecken der vielen kleinen Schwierigkeiten ist nur ein Teil der Freude, und zu versuchen, damit fertig zu werden, jetzt berühmt zu sein, ist der andere Teil. Doch seien Sie nicht besorgt, das wird Ihnen nie gelingen. Ein unglaublichas Produkt.
Commodore User Amiga. Bewertung 90 %

Es bleibt nicht viel anderes übrig, als zu sagen, daß dies bislang eines der intensivsten und unterhaltsamsten Strategiaspiele sein muß. Falls Sie dachten, Sportmanagementspiele seien nichts für Sie, dann denken Sie noch mal gut nach.
Ace. Bewertung 955

Es gibt keine unrealistischen Züge. Es gibt keine dummen Antworten oder unmöglichen Angriffe. Alles ist bis aufs Letzte genau ausgearbeitat, und das zeigt sich.
Your Sinclair. Bewertung 91 %

Mit WBCM, erleben Sie die Höhen und Tiefen, die Siege und die K.O.S. die Kopfverletzungen und die blauen Augen. Wenn Sie gern managen, dann ist dies Ihr Spiel.
Your Amiga. Bewertung 91 %







MIXTUR



CHALLENGERS

System: Amiga, ST, PC, C-64, **empf. VK-Preis:** Ca. 100 Mark für 16bit; C-64 ca. 70 Mark (Disk), ca. 50 Mark (Kass.), **Hersteller:** UBI-Soft, Frankreich, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

CHALLENGERS - *Herausforderer* - ist der Titel einer Kompilation, die UBI-SOFT nachweihnachtlich unters Volk bringt. Vier Spiele - allesamt noch neueren Datums - werden angeboten; dennoch steht zu befürchten, daß zumindest Amiga- und C-64-User längst im Besitz der Games sein werden. Wer jedoch seine Sammlung um ein Original bereichern will, könnte unter Umständen mit den Challengers ein echtes Schnäppchen machen, denn immerhin zwei der vier Programme sind von überdurchschnittlicher Qualität.

Paradepferd der Kompilation dürfte **Stunt Car Racer** (Hersteller: MicroStyle) sein, ein Rennspiel mit ausgefeilter Technik, guter Grafik und atemberaubenden Actioneinlagen.

Super Ski (Microids) konnte innerhalb kürzester Zeit eine große Fangemeinde für sich gewinnen; eine ebenfalls sehr gelungene Grafik sowie die gutgemachte Steuerung machen diesen wintersportlichen Wettbewerb selbst bei hochsommerlichen Temperaturen noch zu einem Vergnügen.

Nie unumstritten war Blue Byte's **Pro Tennis Tour**, hierzulande *Great Courts* betitelt. Die einen sprachen von **der** Tennissimulation schlechthin, andere schrieben dem Programm Flopqualitäten zu. Wie so oft dürfte sich die Wahrheit irgendwo in der Mitte bewegen. Mit anderen Worten: Kein Jahrhundertspiel, aber sicherlich auch nicht der totale Reinfall.

Das war seinerzeit schon eher **Fighter Bomber** (Activision), eine eher actionbetonte Flugsimulation, die sich nach groß angelegtem Werberummel rasch als ein bestenfalls durchschnittliches und zudem fehlerhaftes Produkt entpuppte.

Ganz anders **Kick off**, Ancos Fußballspiel, das unter seinesgleichen einen neuen Maßstab setzte. Schade nur, daß dieses Soccer-Schmankerl ausschließlich den C-64-Usern vorbehalten bleibt; Amiga- und ST-Besitzer werden beim Kauf der Kompilation darauf leider verzichten müssen.



Unterm Strich bleiben zwei (auf C-64: drei) wirklich gute Programme, ein wohl überdurchschnittliches und eines von bescheidener Qualität. Ob Euch das den Verkaufspreis wert ist, sollte sich freilich danach richten, ob Ihr die guten Spiele nicht bereits als Einzelexemplar Euer eigen nennt. ■

Bernd Zimmermann

Amiga/ST/C-64
Gesamtnoten 8/8/9





SOCCER MANIA

System: Amiga, ST, C-64, **empf. VK-Preis:** Ca. 80 Mark (16bit), ca. 50 Mark (C-64), **Hersteller:** Prism Leisure, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

FUSSBALL TOTAL

Wohl selten tut sich eine so breite Kluft auf zwischen Hit und Flop, zwischen gut und schlecht, zwischen preiswert und wertlos. Vier Programme nämlich finden sich auf der PRISM-LEISURE-Kompilation SOCCER MANIA, und: Es sind Programme, zwischen denen Welten liegen.

Beginnen will ich mit **Gazza's** (im deutschsprachigen Raum: **Bodo Illgners**) **Super Soccer**, das **Empire** auf sein Gewissen geladen hat. Mangel- bis fehler-, insgesamt zumindest stümperhaft, kommt dieses Spiel des Weges, für das trotz aller Schwächen unverfrorenerweise ein stolzer Preis verlangt wurde. Kurz und schmerzlos: eine bodenlose Unverschämtheit! Ganz anders **MicroProse Soccer**. Dieses Fußballspiel ist durchdacht, bietet eine Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten und muß auch heute noch zu den Besten seiner Art gerechnet werden. Dennoch: Mit dem, grafisch zwar schlichten, *Kick off* und dessen Nachfahren konnte MicroProse Soccer nie ganz mithalten. Kommen wir zu **Football Manager 2** und der **Football Manager World Cup Edition**. Beide Programme konnten Fußballbegeisterte stunden-, tagelang vor dem Monitor fesseln. Die eher theoretischen Vorbereitungen – Auswahl und Aufstellung der Spieler, Einstellung der Mannschaft, Festlegung der Marschroute etc. – und die Beobachtung des sich daraus ergebenden Spielverlaufs verschmolz Hersteller **Addictive** zu einer beinahe idealen Kombination, die in beiden Programmen das Spielen schnell zu einer wahren Suchtangelegenheit machte.

Von Empires Flop einmal abgesehen hat Soccer Mania einiges zu bieten. Der Preis geht durchaus in Ordnung, so daß sich das Zugreifen bei dieser Kompilation sicherlich lohnen sollte. ■

Bernd Zimmermann

Gesamtnote 9



SORCERERS GET ALL THE GIRLS

System: PC (512 KByte), CGA - VGA/MCGA, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Legend, Virginia, USA, **Muster von:** CoSi, 2060 Bad Oldesloe.

Schwieriges Studentenleben

Ernie Eaglebeak ist ein armer Tropf. Auf dem Dachboden eingepfercht, einen Heuhaufen als Lager, fristet er sein kümmerliches Dasein. In ständiger Furcht vor seinem prügelwütigen Stiefvater schaut er sehnsüchtig auf die andere Straßenseite. Stundenlang schmachtet Ernie, wohnt doch seine Angebetete, Lola Tigerbelly, gegenüber. Wäre er doch nur ein großer, weiser Zauberer! Dann könnte er sie für sich gewinnen und.... Aber das sind müßige Tagträume.

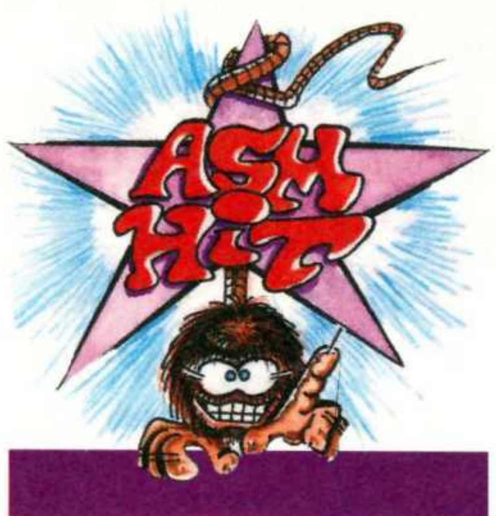
Als Ernie wieder einmal seinen Vater poltern hört, reift ein Entschluß in ihm. Er wird flüchten, sich in der berühmten Sorcerer University einschreiben und endlich sein Leben (und hoffentlich auch Lola) in die bzw. bei der Hand nehmen!

Eine Odyssee durch die gefährlichen Gewässer des College-Lebens beginnt. So manche Klippe muß buchstäblich umschifft und manches Stück Unterwäsche stibitzt werden, ehe es für den (noch) unscheinbaren Zauberlehrling ein Happy End gibt.

Wer bei soviel Unsinn die Ohren spitzt und an *Planetfall, Zork Zero* oder die *Leather Goddesses of Phobos* denkt, ist auf dem richtigen Weg: STEVE MERETZKY, ehemaliger *Infocom*-Star, hat für LEGEND tief in seine Ideenkiste gegriffen. Herausgekommen ist dabei SORCERERS GET ALL THE GIRLS. Ernie zaubert sich durch eine wüste Welt, in der nichts von Meretzkys spitzer Feder verschont bleibt. Sklavengaleeren, feuerspeiende Drachen, ausschweifende (?) College-Orgien und haarsträubende Romanzen warten auf Euch.

Am gekonntesten nimmt der Adventure-Veteran den Vereinsklüngel auf die Schippe. Wer nämlich ein amerikanisches College besucht, ohne einer der zahllosen, nach griechischen Buchstaben benannten, Brüder- oder Schwesternschaften beizutreten, bleibt ausgeschlossen. Daraus ergeben sich Probleme für Ernie. Bevor er z.B. der begehrten „I Phelta Thi"-Brüderschaft (lest den Namen einmal auf englisch!) beitreten kann, muß er eine delikate Mutprobe bestehen.

Dem launigen Handbuch liegen eine stabile Karte des Schauplatzes, Ernies Immatrikulation mit Stundenplan und natürlich die neun Disketten bei. Die werden für die Grafik- und Musikinstallation auch gebraucht. Wer mag, kann zwar auf alles Beiwerk verzichten und das Abenteuer „text only" bestehen. Der knuff- und beißfeste Parser macht fast alle Späße mit – wahlweise im harmlosen „nice"-Modus oder auf das derbere „naughty" eingestellt. Die häufigsten Befehle sind wie gewohnt abgekürzt.



»Zauberlehrling auf Abwegen – eine augenzwinkernde Bildungs(tor)tour!«

Help Pict Half Map Erase Inv Do Look

Examine Take Drop Read Put Open Close Get Push Look Inventory Wait Undo Save Restore Again Apply

all Bedchamber chimney cloak cobweb crack door fire fireplace left window me my house pile of hay rat right window writing desk

Bedchamber 3:35p Fri

Bedchamber
Your domain is the draftiest, cobwebbiest attic in the whole village of Port Gekko, its only adornment a plain writing desk. Two windows pierce the exterior wall on the south side of the room. A small smelly room lies to the north, and a heavy, closed door dominates the western wall. Opposite the heavy door is a large fireplace whose crackling fire fails to conquer the room's chilly drafts.
In the corner is a pile of rotting hay --
- MORE -

Für alle anderen ziehen aber einfachere Zeiten herauf: Ein Viertel des Bildschirms wird vom jeweiligen Bild eingenommen. Darunter liegt das einstellbare Textfenster. Links sind in einer Kompaßrose die Ausgänge angezeigt, ein Verbfenster sowie das Objektmenü und Kommandofelder angeordnet. Die Statusanzeige gibt erbarmungslos die erreichte Punktzahl (aus tausend) sowie die Spielzeit an. Das Ganze läßt sich mit ein- bzw. zweifachem Mausklick bequem handhaben, Spielstände jederzeit speichern. Knapp 3,9 MByte nehmen Ernies Erlebnisse auf der Festplatte ein – die Zeit ist eben doch nicht stehengeblieben. Dafür sind Musik und Geräuscheffekte – so man eine AdLib- oder Roland-MT-32-Soundkarte sein eigen nennt – filmreif.

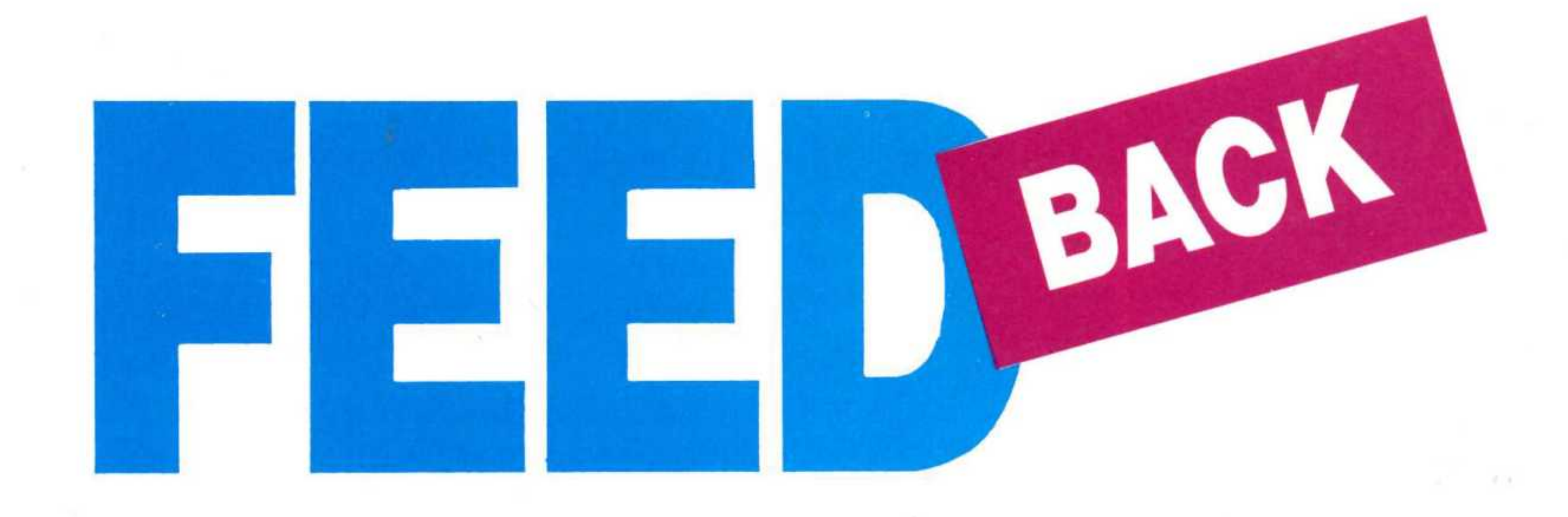
Wen es stört, daß weibliche Wesen im Spiel vorwiegend dümmlicher Natur, mit der Pflege ihres Äußeren beschäftigt und Trophäen männlichen Sports sind, der (oder die) sei getröstet:

Die Jungen kommen beileibe nicht ungeschoren davon! Keiner kann sich so herrlich lächerlich machen wie ein ertappter Gockel – und gar so wehr- und arglos sind die Studentinnen auch nicht!

„... und *Wonderland*?", wird so mancher jetzt fragen. Das wartet mit optimierter Technik auf: Noch einfacheres Fortbewegen, feinere Präsentation und Fenster nach Maß. Dafür sprudelt der SORCERER vor verrückten Ideen nur so über. In puncto Originalität reicht er dem *Magnetic-Scrolls*-Produkt lässig das Wasser. Wer über die heftigen Anspielungen hinwegsehen kann, sollte des Zauberers habhaft werden! ■

Eva Hoogh

Grafik (VGA)	**9**
Parser/Steuerung	**11/9**
Handlung	**10**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**



Briefe an die Redaktion

Oh, Du leerer Screen, . . .

. . . inspiriere mich! Was seh' ich denn hier? Oh Gott, soeben sind die Bestellungen für die Pizzeria 'Widerlich' rausgegangen, und wir sitzen nun und harren der Dinge, die von da kommen werden – will bloß keiner wissen. Hm. Das Feedback hat sich gewandelt (guter Ansatz), aber das tut es ja ständig. Wie verberg' ich bloß, daß im Grunde genommen nichts wirklich Wissenswertes vor sich gegangen ist – oder doch? Aber wie? Wie drück' ich's aus? Ich könnte erzählen, daß Ali mich überbelichtet hat. . . . Halt! Die Rettung! Unser Jubiläum! Tja, Freunde und Weggefährten, fünf lange Jahre gibt es nun die ASM, die bunte, bunte, wunderbare Tingel-Tangel-ASM. Mit allen Aufs und allen Abs und den ganzen Sachen dazwischen. Ein ständiges Wuseln, ein Kommen und Gehen, heiter und wolkig, durch Dick und Dünn, mit Pampel und Muse usw. Wird einem denn da nicht warm ums Herz? Nö, kein bißchen. Falls es Euch warm ums Herz geworden sein sollte, aus welchem Grunde auch immer, dann schreibt uns. Schreibt uns aber auch, falls Euch nicht warm ums Herz geworden ist (clever, wie?). Jedenfalls lautet unsere Adresse so:

„Builder Tash – die Antwort"

Hier eine Antwort zu dem Leserbrief von Gerlinde Krüger. Boulder Dash ist auf dem PC zu haben. Es heißt „Rockford" (in dem Spiel ist ein Vermerk, daß es sich an die Spielregeln von Boulder Dash hält) und wird von Synergistic Software vertrieben. Das Spiel hat fünf Hauptlevel, in die man sich wählen kann. Wenn man das angewählte Level geschafft hat, kommt man in weitere Level, in die man sich nicht direkt hineinwählen kann.

Volker

(Anm. d. Red.: Besten Dank für diese Info! Wollen wir hoffen, daß Gerlinde damit glücklich wird.)

**ASM, Feedback,
Postfach 870,
3440 Eschwege**

„Anschlußprobleme gelöst"

Ich möchte gerne auf den Leserbrief von Michael Kremb antworten, der sein Mega-Drive an den Amiga Monitor 1084 anschließen will, was aber nicht geht, da das Mega-Kabel einen Scart-Stecker und der Monitor einen 6-poligen RGB Linear-Eingang hat (die älteren Amiga-Monitore haben einen Scart-Anschluß).

Da ich genau dasselbe Problem hatte, kann ich Euch verraten wie man es löst:

1. Sich irgendwo (Fachhändler oder so) die PIN-Belegung eines Scart-Steckers besorgen.

2. Scart-Stecker öffnen und sich die Funktion (welche Farbe hat Erde, Synchronisation etc.?) jedes Kabels anhand der PIN-Belegung notieren.

3. Dieses nun mit der Belegung des 6-Pol-Eingangs am Monitor vergleichen (in der Bedienungsanleitung des Monitors ist die Belegung abgedruckt) und die entsprechenden Kabel an die richtigen PINs eines 6-Pol-Steckers anlöten. Da durch diesen Eingang kein Sound-Signal empfangen wird, diese Kabel weglassen, über die Kopfhörerbuchse läßt sich das Mega-Drive problemlos an eine Stereoanlage anschließen (was sich garantiert lohnt!!).

Ich habe leider nicht die jeweilige Belegung des Mega-Drive-Kabels aufgehoben, sonst wärs einfacher, aber vielleicht kann sie noch irgend jemand einsenden. Wenn Euch dies alles zu kompliziert ist, geht einfach zu einem Elektrohändler, der kann die Signale mit Meßgeräten unterscheiden und ein Kabel anfertigen.

Noch eine Frage an die ASM: An der linken unteren Seite des Mega-Drive ist ein großer Expansionsport (ähnelt dem des Amiga 500). Ist Euch bekannt, wofür dieser vorgesehen ist??

Martin Klingenfuß

(Anm. d. Red.: Also los, Lötkolben raus und ran an die Buletten! Selbstverfreilich übernehmen wir (wie immer) keinerlei Verantwortung für die Funktionstüchtigkeit und alles drumherum – Ihr versteht schon.)

„Schweinische Frage"

Hey, Schorle, Du Gnom in Strapsen.

Selten so gelacht. Da ist nur eine Sache, die ich kritisieren muß. Ich hab mein Schwein zur Hälfte (obere) eingebuddelt, aber es ist weder explodiert, noch hat es geschneit. Das blöde Vieh hat mir

nur in den Garten ge (....)! Hab' ich die falsche Seite eingegraben???

Shark, der zahnlose Hai

(Anm. d. Red.: Es dürfte wohl außer Frage sein, daß a) wir jetzt Beschwerdebriefe von Leuten bekommen, die meinen, daß Ihr Brief viel wichtiger gewesen wäre und deshalb hätte abgedruckt werden müssen, und b) das Schwein auf der Seite liegend eingegraben werden muß – ich hab's ausprobiert, und es hat geklappt – und das, obwohl ich nicht dran geglaubt habe!)

„Blanker Neid?"

Dieser Brief bezieht sich auf das Schreiben von Silvia Weyrauch in der Ausgabe 1/91. Weshalb stört Silvia dieses Bild? So unbekleidet ist die Dame doch gar nicht. An einem Strand, egal welchem, im Sommer ist doch, Silvias Ansicht nach, noch viel „sittenwidrigeres" zu sehen, und ich kenne niemanden, den das stört (nicht mal den Pfarrer in meiner Gemeinde stört das). Sollte es etwa auch Altersfreigaben für Strände geben (hihi, hoho!)? Ist es etwa Neid, was Silvia gegen die Blondine hegt? Im übrigen ist die Dame doch gar nicht so leicht bekleidet. Ich finde auch nicht, daß Herrn Kleimanns „tiefe Einsichten" sie (die Frau in seinem Arm) stören, oder wehrt sie sich etwa dagegen. Ich möchte gerne wissen wie sich Frau (oder Fräulein) Silvia Weyrauch ein/e angemessen bekleidete/s Frau/Mädchen vorstellt (vielleicht wie die Frauen der Muslim). Ich finde, daß Silvia Weyrauch eine übertrieben emanzipierte Feministin (....) ist. Mich stört Mannis Bild nicht im geringsten!!!

P.S.: Was soll der Scheiß mit den Toupets von Schorle, dem Gnom in Strapsen (ebenfalls 1/91)? Stand der unter Drogen als er seinen Brief (haha!!) geschrieben hat, oder ist er aus der geschlossenen Anstalt ausgebrochen?

Toky O.

(Anm. d. Red.: Ich schätze, zu S. Weyrauchs Brief wird's noch ein bißchen Echo geben – nicht zuletzt wegen meiner Antwort. Warten wir's ab.

Schorles Satire ist mit sehr gemischten Gefühlen aufgenommen – weil u. U. hier oder dort gar nicht richtig verstanden – worden. Auch hierzu gab es, davon mal abgesehen, einige Reaktionen. Nach dieser etwas sinnfreien Einlage meinerseits dürft Ihr nun auch weiterlesen. Hüstel!)

„Unfug bis zum Erbrechen"

Hah! Endlich wieder ein Thema, bei dem jeder beweisen kann, wie kleinkariert er doch ist. Das Motto lautet: Jeder blamiert sich, so gut er kann. Und dabei ist es doch alles so simpel: Einer beschwert sich über subokkulte Games und schon damit andere Themen, denn – oh Wunder – plötzlich ziehen die Huren Satans gegen die Söhne des Lichts zu Felde, Tinte fließt und jeder hält dem einen die Fehler des anderen vor. In dieser Situation „many thanks" an Leute wie Ralf Wurtz oder Schorle, die diesen Typen den Spiegel vorhalten. Oh Mann, diese Menschheit hält sich für modern, zivilisiert und weiß Heinz Müller wofür sonst noch! Aber wie fortschrittlich ist der Mensch, wenn er unbedingt einen Gott – sei es nun der Satan oder Christus – braucht, um sein Leben zu meistern. (....)

FALCON

„Hirn-Akrobatik"

Auch ich will die Gelegenheit wahrnehmen, auch mal meinen Senf ins Feedback zu geben (auch wenn diese Einleitung einigen Leutchen nicht paßt). Also, ich „will" mich kurz fassen (....).

1. Betrifft das Thema „Öde Dauerthemen". In der Ausgabe 1/90 meckert ein gewisser Doctor Tilt (?) über „Öde Dauerthemen".
Lieber Doctor Tilt, ich will Ihnen einen gutgemeinten Rat geben: Nehmen Sie die Briefe im Feedback nicht immer ganz so ernst. Natürlich sind einige Themen Asbach, aber „Raubkopien" sind (leider) immer noch aktuell.
Ob „Okkulte Software" ein gescheites Thema ist, ist fraglich. Sehen Sie das Geschreibsel einiger Leutchen einfach nur als einen Versuch an, ins Feedback zu kommen (wie meinen Brief, hähähä). Ich amüsiere mich immer köstlich (wahrlich, wahrlich) über die Hirrrn-Akrobatik, die einige Leute vollbringen, indem Sie es schaffen, Themen an Land zu ziehen und Briefe zu schreiben, die sowieso für 78,365% der Leser sowieso nicht mehr sind als „Scherzartikel".
Was ich damit sagen will, ist, daß sie einige Briefe (z.B. über okkulte Software) von ihrer humorvollen Seite betrachten sollen. Zugegeben, viel Abwechslung ist das nicht, aber schlagen Sie doch einfach neue Themen vor!!!

2. Betrifft Mannis ständigen Image-Kampf. Also, mir ist Manni äußerst sympathisch. Warum hackt ihr auf ihm rum? Immerhin ist er CHEFREDAKTEUR einer Spitzen-Software-Zeitung (ASM). Ein bissel mehr Reschpeckt bittschöön!!!

3. Also, ich finde eure Titelbilder fantastisch und Space Rat oberaffengeil.
4. Highscore-Stellungnahme. Ich muß Christian Weber vollkommen Recht geben.
5. Betrifft Ullis Sonnenbrille. Finde ich ganz cool so. Welche Schuhgröße hast du? Oder stehst du in der Ausgabe 1/90 im Feedback auf einem Snowboard?
6. Gibt es Silent Service II für den Amiga?
7. Betrifft „Macho-ASM".
An Silvia Weyrauch. Ich gebe Ihnen einen guten Rat: Setzen Sie sich in den Keller und ziehen Sie sich einen nassen Sack über die Ohren. Amen.
8. Betrifft die übliche Schleimerei. Oohh heilige ASM. (....)

Rombi

(Anm. d. Red.: Schuhgröße? Ähhmmm (auszieh....), so 44 oder etwas in der Richtung. Nein, Lippenstift benutze ich auch nicht – keine Ahnung, warum meine Lippen auf dem Foto so lustig gefärbt sind. Das interessiert zwar sowieso keinen ernsthaft denkenden Menschen....
Über Silent Service II für Amiga wird, so unser Amann-Sohnemann, wird derzeit nachgedacht. Sieht aber nicht so gut aus mit der Entscheidung, also macht Euch keine so großen Hoffnungen.)

„Männerfeindlich???"

Ich möchte mit diesem Brief endlich mal auf das männerfeindliche Verhalten Eurer Zeitschrift hinweisen. Am schlimmsten sind davon anscheinend einige Redaktionsmitglieder betroffen. So erstickt der arme Manni in Ausgabe 9/90 fast zwischen den zwei Obermännern *(Anm. d. Red.: Bitte?)* einer üppigen Blondine.

Auch die obszöne Bildunterschrift spricht für sich selbst (Foto: cooke). Wie pervers!! Am









tiefsten traf es mich, daß ein Mann?? mit NACKTEM Oberkörper in Eurem Fotowettbewerb mit einem Preis ausgezeichnet wurde. Oh Gott, Oh Gott, Oh Gott!!!!!
Und trägt Uli die Sonnenbrille auch nur, weil er wahrscheinlich von Sandra ab und zu eins aufs Auge kriegt.
Ok, ok, Schluß mit dem Blödsinn, aber das, das jetzt kommt, solltet ihr schon bierernst nehmen (Nein, kein Bölkstoff).

Und zwar such ich für den AMIGA eine Freezer. Perhaps könnt ihr mir einen Tip geben, welcher Eurer Meinung nach der beste ist. Ich habe übrigens auch noch ein neues Thema fürs Feedback (zu Deutsch: Füße zurück) und zwar: BUCHTIPS.

Dieses Thema wurde ja in 1/91 schon von Blackjack und Uli angesprochen. Ich persönlich bin der Meinung, daß KING der beste Horrorautor und seine besten Bücher Shining und Es sind. King ist übrigens teilweise auch etwas sexuell (Pfui, pfui) liest sich aber verdammt gut.

Dann könnten wir noch diskutieren, ob dieses Jahr der C-16 oder das Speckdrumm Computer des Jahres wird.

Und noch'n Tip an Uli: Wenn du uns schon deine Schuhe zeigen mußt, dann mach's wenigstens so, daß man Marke erkennt. Wie wärs außerdem in der nächsten Ausgabe, den Schuh in den Mund zu nehmen und die Sonnenbrille auf den Fuß zu setzen. Dadurch könntest du die Wegwerfquote noch um ein ERHEBLICHES steigern.

Ok, ich glaub ich mach jetzt Schluß damit, meinen Sempf dazu zu geben, bevor auch die letzten zwei Leser beim Feedback einschlafen. Wegen dem Freezer bitte ich um Antwort.

Frankyboy

(Anm. d. Red.: Auf meinen Schuhen steht leider kein Markenname drauf – war eh ein Sonderangebot. Und außerdem: Solange ich von der Firma kein Geld für diese Werbung sehe, läuft in der Richtung auch nichts mehr – der Sonnenbrillenfabrikant hat bis heute nichts gelöhnt. Ich putze meine Schuhe so oder so nie mit der Zunge, sonder mit 'Xxxxxxxxx' (Aufgemerkt, liebe Putzmittelfabrikanten! Hier könnte auch Ihr Name stehen! Richten Sie Ihre Angebote bitte an unseren Herrn Mühl (mich!).

So, jetzt muß ich nur noch beweisen, daß wir auch vernünftige Antworten geben können. Richtig, es geht von nun an um den Freezer. 'Nordic Power' ist gut, meint Otti, was nicht heißen soll, daß andere schlechter wären. Wir haben derzeit nunmal nur den einen, und der ist im auch noch kaputt, aber wenn er funktionieren würde, wäre er sicherlich sehr gut.)

„Schwachsinnig & unnütz"

Hi an alle in der ASM. Lange habe ich geschwiegen doch nun möchte auch ich einen Brief an Euch richten.
Also die ganzen Okkultismus Briefe und anderen Schwachsinn solltet ihr aus dem Feedback nehmen. Das hat doch im Grunde nix mehr mit Software zu tun! Auch andere völlig unnütze Briefe wie der in Nr. 1/91 mit der Überschrift Commodore-Karateka sind absolut überflüssig. Wen interessiert schon, daß er ein totaler Fan von Karatespielen ist und schon die ganze Zeit (!) überlegt, ob er sich Chambers of Shaolin kaufen soll.... und dann fleht er Euch auch noch an!!! Sowas Blödes!! Anscheinend hat er auch noch nicht gecheckt, daß auf dem 64er keine guten Spiele mehr rauskommen! Das neue Outfit gefällt auch mir gut, aber von Andi Boss könnte es sicher nicht sein!!
Wenn Ihr keine besseren Briefe bekommt (was ich stark bezweifle), dann macht das Feedback einfach kürzer! Außerdem könntet Ihr eine viertel Seite sparen, wenn ihr die Einleitung zum Feedback (und Secret Service) weglassen würdet! Uli fällt ja eh nie was ein!

Eure Titelbilder sind auch etwas niveaulos. Die Titelbilder bei Xxxxx Xxxx *(Anm. d. Red.: Ihr wißt schon....)* sind besser! Die Poster allerdings gefallen mir meistens gut. Auch die Sammelkarten sind nicht schlecht, aber oft sind es Karten von total uninteressanten Spielen.
(....)

Außerdem wäre es interessant, immer eine Oldie-Karte zu drucken. Also drei normale und ein Oldie. Dann wissen auch die Neueinsteiger mehr über alte Spiele.
Space Rat zu lesen macht viel Spaß.

Was haben einige Leute gegen Konsolentests? Spiele für Konsolen sind ja auch Software und die Zeitschrift heißt nun mal Aktueller Software Markt.

Druckt doch meinen Brief ab und denkt mal über meine Vorschläge nach!

REDEYE

(Anm. d. Red.: Daß beinahe jeder denkt, sein Brief wäre nun wirklich wichtig und so, ist ja klar – für ihn persönlich ist er das schließlich auch. Deshalb find' ich's manchmal schade, wie rigoros Ihr manchmal gegenseitig aufeinander eindrescht (schriftlich). 'Okkultismus' war eine zeitlang ein Thema, das nun aber so gut wie getilgt ist. Ende. Weiteres Ergebnis des eben Gesagten: Die Kürzung des Feedbacks entfällt.
Über meine Einleitung kann man sich streiten, das ist mir auch klar, aber soll ich mich hinsetzen und einen solchen Ödmulm absondern, wie man ihn heute so oft präsentiert bekommt? Sagt's mir, sonst geht's lustig so weiter wie bisher! Die Idee mit dem Oldie-Einleger ist allerdings gut – denken wir. Also gebt uns eine Peilung, und die Sache läuft an!)

„Hier ist Kicker!"

In Eurer vorletzten Ausgabe der ASM fand ich eine Anfrage nach dem Verbleib meiner Fußballsimulation 'Kicker'.

Das Programm sollte zunächst, wie von Euch korrekt berichtet, von der Firma micro-partner vertrieben werden; der Vertrag wurde jedoch auf mein Drängen aufgelöst, da micro-partner entgegen der Zusage (vor Vertragsabschluß), das Programm so schnell wie möglich umzusetzen und zu veröffentlichen, plötzlich nicht mehr bereit war, den Aufwand für die Umsetzungen auf PC und Amiga zu übernehmen sowie einige angebliche Fehler bei der ST-Version bemängelte. Dies erfuhr ich jedoch nicht, wie man erwarten könnte, durch eine Benachrichtigung von micropartner, sondern erst durch einige Telefonate meinerseits bei der Firma. Ich kann mich über die Praktiken einer solch „renommierten" Software-Firma nur wundern.

Ich habe mich nun entschlossen, Kicker in einer überarbeiteten Version als Shareware-Programm zu veröffentlichen. Das Programm wurde zuletzt auf STs mit dem „alten" TOS von 1986, TOS 1.4 sowie dem Blitter-TOS ausgiebig getestet, wobei Fehler in einem Umfang, den micro-





partner festgestellt haben wollte, nicht auftraten.
Kicker (1MB/Farbe) ist für 35,-- auf zwei doppelseitig bespielten Disketten, einer umfangreichen Anleitung und einer Codeliste zum Abspeichern von Spielständen unter folgender Adresse zu beziehen:

Dirk Weigand
Am Hirschpark 25
5210 Troisdorf

Dirk Weigand

(Anm. d. Red.: Was hiermit geschehen ist!)

„Elvira-Mania?"

Nun aber zu meinem wirklichen Anliegen. Elvira. Von dem Spiel habe ich schon gehört, aber gespielt habe ich es noch nicht. Nein, ich meine das Girl; als ich sie das erste Mal gesehen habe (auf der Packung von Personal Nightmare) fand ich sie schon ganz „niedlich". Aber als ich sie auf eurem Poster (sofort aufgehängt) gesehen habe... Wau!! Und erst auf der Verpackung... Mamamia!! Was für ein Girl!! Dacht ich mir doch glatt, schreib ihr doch mal; keineswegs um eine Beziehung anzufangen. Ich will ihr nur mal meine besten Wünsche mitteilen und ihr sage wie super sie aussieht, etc., etc., etc. Also wenn ihr oder ein Leser ihre Adresse kennt, bitte sagt sie mir. Und wie schon gesagt, bitte keine Verarschung, von wegen in einem Schloß oder so.
OK! Das wars eigentlich schon von mir. Nur noch eins: Anstatt okkultistische Briefe zu schreiben, sollten sich diejenigen mal eine Bibel kaufen.

Viper V

(Anm. d. Red.: Sorry, die Adresse haben wir nicht.)

„Amiga überheblich"

Ich mußte diesen Brief einfach mal schreiben. Leider hatte ich zuerst keine Ahnung, an wen ich ihn schicken sollte und so seid Ihr nun mal die Leidtragenden. In diesem Brief möchte ich mich mal über Amiga-User aufregen. Nicht über alle Amiga-User, nur über eine bestimmte Gruppe.

Zunächst sollte ich wohl sagen, daß ich nur (?) einen CPC habe und vor in paar Wochen noch einen Apple II europlus kaufte. Ich habe nicht vor, diese Mißstände aus der Computersteinzeit (oder wie das manche vom Geschwindigkeitswahn Geplagte formulieren würden) gegen irgendwelche Superhyperturboultramühlen zu ersetzen.

Aber jetzt zum Thema. Da schimpfen diese Amiga-User (nicht alle, aber viele) immer auf uns 8-Bit-User, die wir noch aus der Computersteinzeit übriggeblieben sind, weil sie eine viel bessere Grafik und einen viel besseren Sound hätten und sie mit ihrem Amiga überhaupt alles könnten und meinereiner doch nix zu melden hätte mit seinem primitiven Taschenrechner, diesem blöden Ding. Dabei spielen sie selbst nur mit ihrer Maschine, mit der sie alles machen können, und brauchen 8 Versuche (oder sollte es noch mehr Möglichkeiten geben?) um eine Diskette richtig rum ins Laufwerk zu legen. Einer fragte mich doch glatt mal wie er seine Spiele auflisten könnte. Meine Antwort: „Vermutlich in Maschinensprache, kein BASIC, mit einem Disassembler müßte es gehen, wenn Du Dir nur die Texte ansehen willst und vielleicht verändern, tuts ein Diskettenmonitor auch."

Der ärmste alleskönnende Amigamißhandler hat mich nur blöd angeschaut. Auf meine Frage, ob er überhaupt einen Diskettenmonitor hätte, antwortete er mit „An ganz normalen Monitor halt.", das erklärt doch alles. Im Laufe meiner vergeblichen Bemühungen, ihm die Grundlagen der Computertechnologie zu erklären, hat sich herausgestellt, daß dieser Alleskönner sein Handbuch nicht mal angeschaut hat. Zu seiner Verteidigung muß ich aber eins sagen: Das Wort Workbench wußte er, das war aber auch schon alles.
Ich möchte jetzt nicht behaupten, daß ich das totale Computergenie bin und alles über diese Dinger wüßte. Aber ich kann mit meinem CPC umgehen und mit meinem Apple inzwischen auch so einigermaßen.
Also, liebe Amiga-User, die Ihr jetzt auf mich eine Riesen-Wut habt und so gerne uns Computerneandertaler beschimpft: Seid still, wenn Ihr mal wieder jemanden von unserer Spezies trefft. Wenn jemand sachlich sagt, daß sein Rechner wohl mehr kann, habe ich ja nix dagegen. Wenn mir aber jemand mit Sätzen wie „Halts Maul, Du mit deinem Taschenrechner, ich hab einen Amiga, yeah!" kommt werde ich mächtig sauer.
Ich möchte mich nun gleich bei allen Amiga-Usern entschuldigen, die ich zu unrecht beschimpft habe. Ich weiß, auch auf dem Amiga gibt es wahre Freax, bei denen der wichtigste Teil des Computers nicht der Joystick ist.

Mr. AMS

„PD-Demos"

Nun zu meiner Frage: Könnten die Softwarefirmen nicht auf Public-Domain-Software Demos von ihren Programmen vertreiben? Nur die wenigsten machen dies, es wäre aber sehr gut, wenn alle dies so machen könnten. Da man im Laden keine Möglichkeit hat, sich Programme vorher anzuschauen, läuft man Gefahr, die Katze im Sack zu kaufen. Durch PD-Demos wird man eher dazu motiviert, daß Programm zu kaufen, als sich geschwind eine Raubkopie davon zu beschaffen, um es zu betrachten. Es wäre doch sinnvoller für diese Firmen, das Geld für solche Verkaufsstrategien auszugeben als für komplizierte Kopierschutzverfahren, die letztendlich doch geknackt werden. (Neuerdings werden ja hardwaremäßige Kopierprogramme angeboten, die sämtliche Formate kopieren aber mit dem Hinweis, daß Raubkopieren verboten ist...).

Martin Schima

(Anm. d. Red.: Dies könnte daran liegen, daß manche Firmen solche 'Einkaufstips' gar nicht geben wollen. Man stelle sich vor, daß eine Firma ein richtig schlechtes Game produziert hat. Bevor es sich überhaupt nicht verkauft – man hat es schließlich einige tausend mal am Lager – bewirbt man es ein bißchen, läßt die Rezensionsexemplare ein bißchen später rausgehen und steht noch verhältnismäßig gut da. Darum der nach wie vor einzige Rat: Vor dem Kauf (Computerabteilung) ansehen, sonst nichts kaufen – irgendwann lernen sie's vielleicht.
Das angebotene Hardware-Copy-System aus Finnland kopiert längst nicht alles und ist zudem nach Angaben des Geschäftsführers von Cachet, Klaus Lippert, mit deren 'Cyclone'-Hardware identisch.)

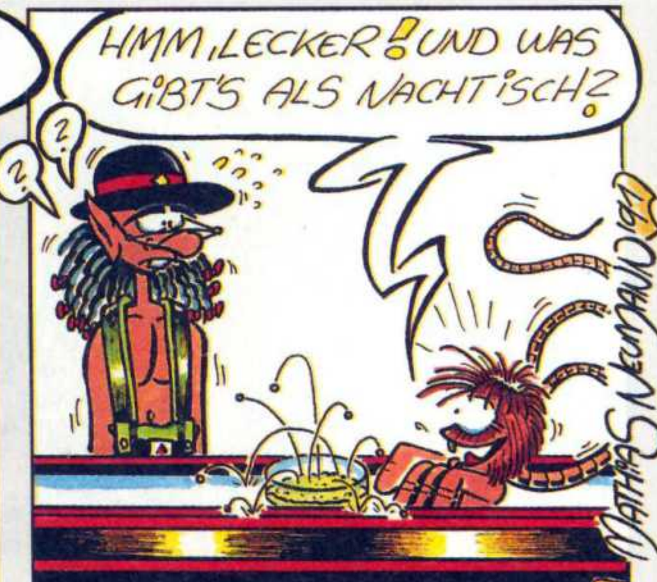
„Lamer-Scene"

Zu der Diskussion über die "Lamers & Losers„ wollen wir auch mal unsere Meinung äußern! Was sind den Lamers oder Lo-











sers? Sind es wirklich die Anfänger bzw. die Leute, denen die richtigen Kontakte fehlen, oder gar die „Idioten", die sich Originale kaufen? Man stelle sich doch mal die Szene ohne die Lamers vor! Wer gibt den Crackern die Originale zum Cracken? An wen sollten denn die „großen coolen" Gruppen ihre Abos verkaufen? Und über wen sollte man sich lustig machen, wenn man ihre Disks behält (nicht, A-Man)? So fragen wir dann: WAS WÄREN WIR OHNE LAMER? Jedem bleibt diese Frage selbst überlassen. Das „Idioten" war nicht persönlich gemeint! Eine Frage an die (selbstbetitelten) „großen coolen" Gruppen:

Wie seid Ihr denn in die Szene gekommen? Kam der „0-2 Days old Stuff" vom Himmel geflogen? Tip an die Lamers: Kauft Euch am besten gleich ein Modem! Wozu setzen die „Megagroups" eigentlich noch Anzeigen in die Zeitung? Da wird man doch automatisch von Lamern bewimmelt! Als ob man sich Ungeziefer ins Haus holt, um dann Kammerjäger zu spielen.

(...)

KI

„Künstlerische Freiheit"

Eigentlich bin ich ja kein großer Briefeschreiber, und so seid ihr bisher verschont geblieben, obwohl ich mir ganz fest vorgenommen hatte, mal was zu schreiben. Aber was dieser religiöse Xxxxxx von einem DUKE im November-Feedback geschrieben hat, geht dann doch zu weit. Ganz abgesehen davon, daß jeder Musiker die Freiheit hat, seine Texte nach eigenem Gutdünken zu gestalten (sogar Udo Lindenberg), – Christen sind von dem Konzept der Ironie sowieso meistens überfordert, schaut euch doch mal die Leserbriefe in der Zeitschrift „Junge Soldaten" an, einfach zum ... also ehrlich! Was mich so aufregt, ist, daß DUKE einen „Satan" einfach als Phantasiegebilde abtut, während man für die Existenz Gottes „keine Beweise braucht". Leute, die derart unverantwortlich mit der Logik umgehen, gehören eher in psychoanalytische Behandlung als an einen Computer. Bevor sich jetzt wieder ein paar Leute exaltieren und böse Leserbriefe schreiben, das ist schließlich schlecht fürs Herz, noch ein Satz, sollen sie sich gleich richtig aufregen: ICH HASSE EUCH ALLE!!!

So. Abreagiert.

(...)

Ihr solltet lieber wieder den guten Amiga-ST Streit einführen; damals war das Feedback noch interessant und unterhaltsam.

Gesagt, getan...

(...)

So, zu guter Letzt komme ich auf das Thema zu sprechen, wegen dem ich eigentlich schreibe und schon seit geraumer Zeit schreiben will: die Komplettlösungen. Mir sind als eingefleischtem Baller- Fan Adventures ohnehin zu hoch, und ohne Lösung wär' ich schon ein paar mal verzweifelt. Aber, Kritik: die Komplettlösung zu Larry 2 war viel zu kurz. Hier sind in einem Satz oft mehrere Hinweise enthalten, und bis man sich an die richtige Stelle eingelesen hat, hat man schon die nächsten 2 oder 3 Bilder vorweggenommen.

Da war die Lösung zu Larry III viel besser: man konnte sich ohne Schwierigkeiten die gewünschte Stelle herauspicken. Es müssen übrigens nicht immer Lösungen sein: eine Karte mit einer vollständigen Liste der benötigten Gegenstände würde vollauf genügen. Es gibt nichts frustrierenderes, als bei einem Hänger den ganzen vorherigen Weg noch einmal abklappern zu müssen, weil man nicht weiß, ob man nicht irgendein wichtiges Teil übersehen hat.

Im übrigen war die Lösung zu Larry 2 unvollständig. Das mit Abstand schwierigste Puzzle wurde mit keinem Wort erwähnt. Auf meinem Compi (Amiga 1000 mit 512 KByte, abgeschaltetem externem Laufwerk und Krakstart 33.180) stellte sich das Problem folgendermaßen dar: Wenn Larry über der Insel abgesprungen ist und den Fallschirm gekappt hat, wird ein irrsinnig langes Urwald-Sample geladen (auch wenn SOUND OFF angewählt ist, es wird dann nur nicht abgespielt), worauf das Programm wegen Speichermangels abstürzt („Out of handles"). Die Lösung ist so raffiniert wie heimtückisch: während das Sample geladen wird, muß man mit der Maus irgendein Pull-Down-Menü öffnen. Dabei muß keiner der Memüpunkte angewählt werden, es genügt, über die Menüleiste zu fahren. Durch diese hochkomplizierte Aktion wird das Run-Time-System offenbar so verwirrt, daß es vergißt, den eben geladenen Sample abzuspielen, den Speicherplatz wieder freigibt und frohen Herzens die Animation nachlädt. Tja, das wär's schon...

...und weil ein selbstgewähltes Pseudonym viel aussagekräftiger ist als ein von den Eltern ausgesuchter Vor- und ein ererbter Nachname, unterschreibe ich ganz einfach mit GORBI.

GORBI

„Beste Adresse"

Hallosche ASM, mosche Manfred (heißt Morgen)

Wir möchten Euch nicht wie alle anderen loben, aber trotzdem müssen wir Euch sagsche, daß Ihr (...) usw. seid. Der Grund unseres Schreibens ist nicht der, daß wir Kritik an Euch üben wollen oder so, sondern daß uns so viel Scheiße einfällt, die wir jetzt endlich einmal zu Papier bringen müssen, und da seid Ihr die beste Adresse. Zunächst einmal herzlichen Dank an Schorle, den Gnom in Strapsen (ASM 12/90). Wir haben uns fast benäßt vor lachen, aber anbei noch eine kleine Korrektur, denn wir haben lange in Süd-Angola studiert. Man muß die Schweine nicht nur halb eingraben, sondern soweit bis nur noch die Ohrsche rausgucken. Aber sonst ist alles korrekt. Wir, Bodo Lessy und Frohsinn, sind zwei eingefleischte Kick-Off-Fans. Hier also einige Fachbegriffe aus dem Kick-Off Lexikon: - Zwei- bzw. Dreisaitel = 2 oder 3 Spieler der gegnerischen Mannschaft attakieren gleichzeitig von verschiedenen Seiten

- Blutgrätsche = Ein Spieler springt frontal in die Beine des Gegners - Medley = Drei Fouls in kurzen Abständen hintereinander, sie müssen aber gepfiffen werden

- Schönheitsfoul = Der gefoulte muß mit dem Gesicht in der Kreidemarkierung aufschlagen

- Faire Fouls = Kratzen, beißen, spucken, nachtreten, Trikot reißen, Haare ziehen - Schinderella = So wird man genannt, wenn man sich nur über herumliegende Beine fallen läßt und auf einen Elfer hofft.

Hiermit erst genug, bei Interesse folgen weitere Begriffe.

Bodo Lessy und Frohsinn

(Anm. d. Red.: Interesse? Na, immer! Wer noch Dinge wie die 'Blutgrätsche' auf Lager hat, soll damit nicht hinter dem Berg halten – schließlich wollen wir Reds auch mal was zu lachen haben.).







„Grammatik-Unterricht“

Ich lese den ASM (jawohl den ASM) schon seit 9/88 und bin entsetzt. Fast zweidrittel aller Leserbriefe beginnen mit „Ich lese die ASM.../ Ich bin ein Fan der ASM... usw.“ Können die Leute kein Deutsch? Soweit ich weiß, bedeutet ASM „Aktueller Software Markt“. Es heißt also der Aktuelle Software Markt. Also auch „Ich lese den ASM.../ Ich bin Fan des ASMs (Aktuellen Software Marktes). Warum schreiben die Leute einen falschen Artikel? Es heißt doch auch nicht das Tisch oder die Baum. Alles hat seinen Artikel, also auch bitte der ASM. Mich würde interessieren, was andere Leser dazu meinen. Vielleicht kommt ja eine kleine (oder große) Diskussion zustande.

P.S. Noch eine Nachricht an Schorle, den Gnom in Strapsen (wohl vom anderen Ufer?) aus Ausgabe 1/91. Das letzte halbe Prozent, aus dem Schweine bestehen, ist das Stroh in ihren Köpfen, womit sie Dein Gehirn an Größe und Intelligenz weit überragen.

Mr. X of Mega-Duo 1991

(Anm. d. Red.: So, diese 'Verwirrung' werden wir gleich wieder zunichte machen. Es heißt nämlich hiermit und für alle Tage 'Die Zeitschrift ASM', oder kurz 'Die ASM'. Alles verstanden?)

„Porno-Verbot“

(...)

1. Warum darf in Eurem Magazin keine Erotiksoftware angeboten werden?

Blättert man ein bißchen herum, sind trotz diesem Verbots genügend drin. Auch großformatige Anzeigen (z.B. das Spiel „Geisha“, wo Eva von einem perversen Herrscher gefangen gehalten wird etc; ASM 12/S.75) versprechen Erotik und Sinnlichkeit.

Dieses Verbot ist doch der absolute Schwachsinn. Stattdessen druckt Ihr immer noch die Marlboro-Werbung auf die letzte Seite. Erotik ist doch um einiges gesünder und viel weniger schädlich als rauchen! Da Euer Magazin überwiegend von Minderjährigen gelesen wird, ist diese Zigarettenwerbung fast schon strafbar.

Druckt lieber ein erotisches Bild ab, nicht nur weil es gesünder ist, sondern, daß auch einige Computerfreaks, die nur ihren Computer als Freund haben, mal dazu angeregt werden, menschlichen Kontakt aufzunehmen. Nicht nur der Erotik wegen - nein, ein Mensch gibt Wärme, Geborgenheit und Lebenssinn.

Das ist doch weitaus besser als mit 80 Jahren rauchend im Sterbebett zu liegen und auf ein erfülltes Leben durch Highscore-Jägereien zurückzublicken!

Mug

(Anm. d. Red.: Nachdem ich mir ein paar Minuten darüber den Kopf zerbrochen habe, ob man zumindest Teile dieser Argumentation logisch widerlegen kann, bis ich zu dem Schluß gekommen, daß ich höchstens ein bißchen dran rumbiegen könnte, von wegen Rechtslage, BPS, Wirtschaft, mit einem Verweis auf Saddam etc. Also gehe ich den einfachen Weg. Ich wähle auf meinem Telefon die '11' und frage unsere liebe Anzeigenabteilung.

Ich: 'Hallo, moin, ich hab' hier so'n Brief und 'n paar Fragen, auf die ich gerne einfache Antworten hätte. Warum drucken wir keine Porno-Anzeigen mehr?

Anzab: Weil's von wegen der BPS und der rechtlichen Lage verboten ist. Kürzlich hatte ich eine Anzeige am Hals, denn schließlich handelt es sich bei der ASM um ein Jugendmagazin. Worte wie 'Porno', 'pervers' usw. werden in Anzeigen nicht mehr erscheinen.

Ich: Hm, und wie sieht das dann mit der Zigarettenwerbung aus? Schließlich sind wir ja ein Jugendmagazin. Gibt's da keine rechtlichen Probleme?

Anzab: Nein, darum haben sich die Anwälte nicht gekümmert, das hat sie wohl nicht gestört.

Ich: Ist doch unlogisch! Rauchen ist in Ordnung, aber Erotik wird verteufelt?

Anzab: Tja, naja.)

Cracker-Gruppe "Black Monks"

Mein minderjähriger Sohn hat auf eine Kleinanzeige Ihrer Zeitschrift ASM der obengenannten Gruppe "Black Monks" geantwortet. Er bekam auch sofort Antwort. In Unkenntnis solcher krimineller Machenschaften schickte er Disketten und DM 25,--. Die "Bande" ließ natürlich nichts mehr von sich hören, nachdem sie Geld und Disketten kassiert hatten. Mein Sohn bat um Rücksendung, doch die Annahme seines Briefes wurde verweigert. Als er mir die Sache beichtete, recherchierte ich die Adresse, unter der das

Postfach 7[redacted] in [redacted]

angemietet wurde. Der Inhaber des Postfaches ist ein



J[redacted] D-[redacted]70
Tel. [redacted]-6[redacted]7[redacted]

Ich rief den "Herrn" an, der so überrascht war, daß ich seine Adresse hatte, daß er **zugab, daß dies sein Postfach ist, daß er Geld und Disketten erhalten habe, er jedoch mit der Sache nichts zu tun habe, ich ihm seine Ruhe lassen soll und man ihm außerdem nichts beweisen könne!**

Ich kann mir nicht vorstellen, daß mein Sohn das erste Opfer ist und finde es ungeheuerlich, daß eine Bande jugendlicher Krimineller ihr Unwesen ungestört treiben können und sich noch damit brüsten, daß man ihnen nichts beweisen könne.

Ich würde Sie herzlich bitten, die Leserschaft über die "Black Monks" zu informieren, so daß auch andere "Opfer" die nun die Adresse erfahren, evtl. Anzeige erstatten können.

„A-500-Fragen“

Ich habe seit kurzer Zeit einen AMIGA 500, und habe dazu 3 wichtige Fragen:

1. Was ist ein „MANDELBROT-Programm“?
2. Was ist „RAY-TRACING“?
3. Was bedeutet „IFF“?

Bernhard Tischler

(Anm. d. Red.: 1. Mit Hilfe eines Mandelbrot-Programmes kann man Teile der nach ihrem 'Entdekker' ('Entdecker'?) benannten Zahlenmenge berechnen und darstellen. Das ergibt dann diese wunderbaren Apfelmännchen, die mit Colorcycling so hübsch aussehen. Das ist natürlich wahnsinnig ungenau beschrieben, aber ganz grob und in ungefähr kann man's so durchgehen lassen.

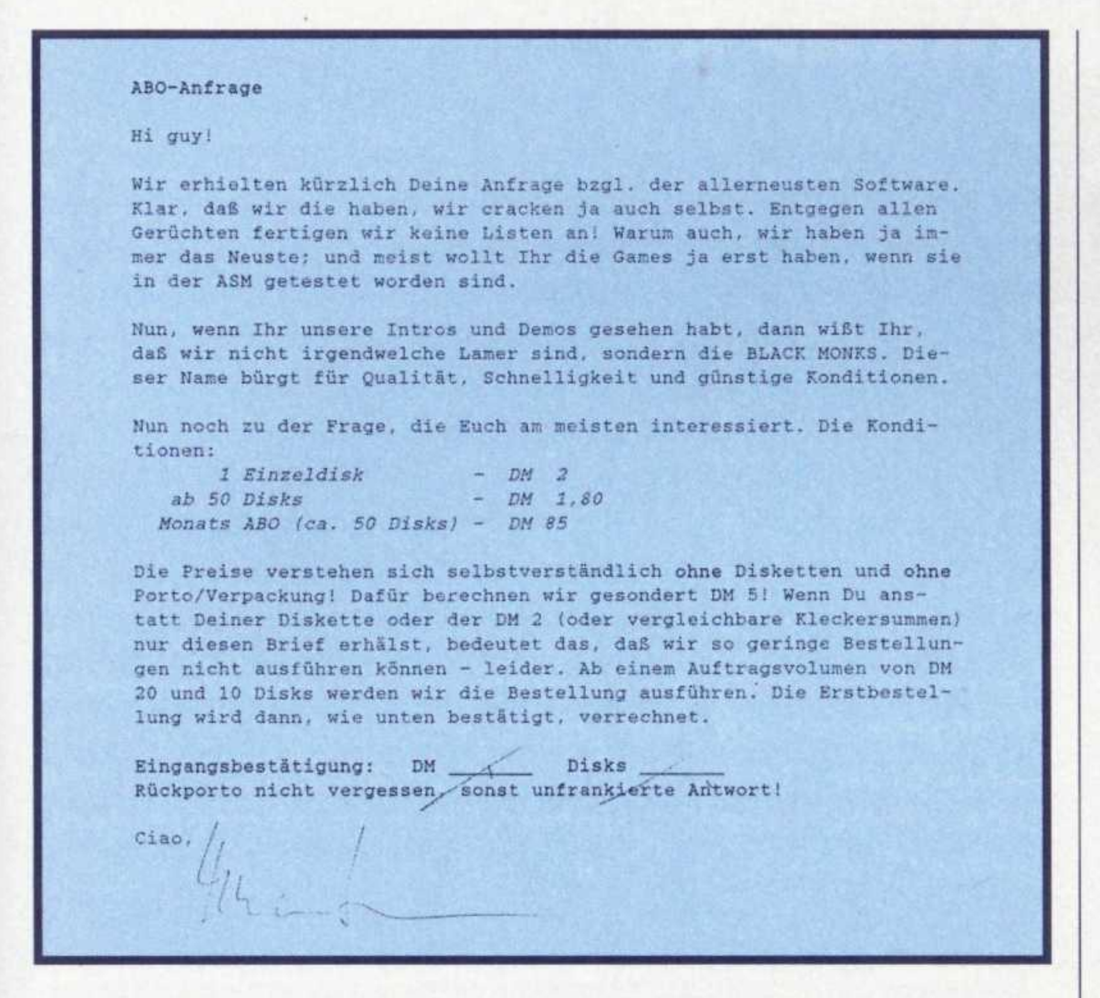
2. 'Ray Tracing' ist ein weiteres Verfahren, Grafiken zu berechnen. Auf irgendeine wunderbare Art werden hier Lichteinfall, Oberflächenstruktur, etc., etc. berücksichtigt, um anhand eines Vektorenmodells ein quasi-realistisches Bild zu errechnen. So ungefähr war's doch, oder?

3. 'IFF' steht für 'Interchange File Format', was z.B. bedeutet, daß man die von einem Programm erzeugten Files auch mit anderen Programmen richtig nutzen kann. Im IFF-Header eines Files stehen z.B. Loop-Points und andere Dinge.)









ABO-Anfrage

Hi guy!

Wir erhielten kürzlich Deine Anfrage bzgl. der allerneusten Software. Klar, daß wir die haben, wir cracken ja auch selbst. Entgegen allen Gerüchten fertigen wir keine Listen an! Warum auch, wir haben ja immer das Neuste; und meist wollt Ihr die Games ja erst haben, wenn sie in der ASM getestet worden sind.

Nun, wenn Ihr unsere Intros und Demos gesehen habt, dann wißt Ihr, daß wir nicht irgendwelche Lamer sind, sondern die BLACK MONKS. Dieser Name bürgt für Qualität, Schnelligkeit und günstige Konditionen.

Nun noch zu der Frage, die Euch am meisten interessiert. Die Konditionen:

1 Einzeldisk - DM 2
ab 50 Disks - DM 1,80
Monats ABO (ca. 50 Disks) - DM 85

Die Preise verstehen sich selbstverständlich ohne Disketten und ohne Porto/Verpackung! Dafür berechnen wir gesondert DM 5! Wenn Du anstatt Deiner Diskette oder der DM 2 (oder vergleichbare Kleckersummen) nur diesen Brief erhälst, bedeutet das, daß wir so geringe Bestellungen nicht ausführen können - leider. Ab einem Auftragsvolumen von DM 20 und 10 Disks werden wir die Bestellung ausführen. Die Erstbestellung wird dann, wie unten bestätigt, verrechnet.

Eingangsbestätigung: DM ______ Disks ______
Rückporto nicht vergessen, sonst unfrankierte Antwort!

Ciao,

„Kleinkariert"

Was soll eigentlich diese überhebliche Haltung gegenüber Anfängern („Lamern", „Losern"... wie immer man sie nennen will) wie sie von A-Man und dem Typen, der zu A-Mans Brief Stellung nahm, praktiziert wird?? Überhaupt - was soll diese „kleinkarierte" Meinung von wegen Lamer sind daran zu erkennen, daß sie eine Liste führen und die „richtigen Swapper" nicht??? Da hat der Typ mit der Stellungnahme zu A-Man wohl einen Griff in's Klo getätigt, indem er sich mit seiner (der) angeblichen Swappergroup „Action" (wer kennt die eigentlich??) zum profilierten Swapper emporhebt. Und außerdem - wie hast Du eigentlich angefangen?!?? Bist Du gleich ganz „groß" eingestiegen? Wenn Deine Protzerei von wegen Du gehörst zu den Besten überhaupt zutrifft!! Denn: Den Dicken schieben kann jeder!!!

The Origin of T.U.F.

„Die Nr.1 ?"

Unnötig zu sagen, daß ich Eure Zeitschrift super finde, aber ich finde es zum Kotzen „Die Nr. 1. Das meistgekaufte Spiele-Magazin" auf's Cover zu drucken. Ich dachte, Ihr seid nicht so arrogant. Und nötig habt Ihr es auch nicht!

Eine Frage habe ich auch noch. Kommt „Wing Commander" auch noch auf dem Amiga?

Alex

(Anm. d. Red.: Die 'Nr.1' war eine der glorreichen Ideen unseres Oberbosses.
Falls 'Wing Commander' tatsächlich irgendwann einmal kommen sollte - angekündigt ist es nicht - so wird dies in einer nicht sehr nahen Zukunft geschehen.)

„Nichts Gravierendes"

Nun lese ich die ASM schon seit Ende 1988 (11/88). Nach über 2 Jahren muß ich Euch doch auch mal einen Brief schreiben. Ich kann nur sagen, weiter so!!!

Jetzt wollte ich eigentlich die Sachen aufzählen, die ich an der ASM nicht in Ordnung finde. Da gibt es nur ein Problem, im Ernst, ich finde echt nichts Gravierendes.

Die Space-Rat Comics könnten ruhig noch etwas öfter in der ASM vorkommen!!

(...)

Daher gleich mal meine erste Frage:

Wann kommt eigentlich das nächste Space-Rat Buch raus? Oder war ich etwa der einzige, der es gekauft hat? Wenn noch eins rauskommen sollte, bitte mit mehr Kurzgeschichten! Die langen Geschichten waren nicht so doll!! Der Space-Rat-Witz kommt einfach nur bei den Kurzgeschichten mit 1-2 Bildern rüber!!!

Das Feedback, finde ich, ist zwar immer noch zu kurz, aber da ist wohl nicht sehr viel mehr zu machen. (...)

Eure Tests sind echt Spitze (...). Wenn es Euch nicht gäbe, hätte ich mir wohl schon so manches Sch...game geholt.

Die neuen Piktogramme finde ich super. Nur sind es meiner Meinung nach zuwenig! Daher meine zweite Frage:

Könnt Ihr nicht noch z.B. das Piktogramm Geschicklichkeit oder etwas ähnliches dazunehmen? Ich finde, für Klax paßt Stategie nun wirklich nicht.

Die Messeberichte sind auch sehr gut. Hierzu gleich eine weitere Frage:

Könntet Ihr nicht noch ein paar Bildschirmfotos mehr in die Berichte bringen? Wäre super!!! Jetzt sagt bloß nicht, daß ich nicht lesen kann. Mit Fotos kann man sich unter den Spielen wirklich mehr vorstellen.

Die Konvertierungen gefielen mir persönlich in der alten Form besser. Aber auch so, wie sie jetzt sind, sind sie immer noch sehr gut. Die Konsolenseiten können ruhig so bleiben, wie sie sind. Ich besitze zwar „nur" einen Amiga 500, lese mir die Konsolenseiten aber trotzdem gerne durch. Aber bitte nicht vergrößern, so wie sie sind, reichen sie völlig!! Bitte versucht doch, den Secret Service noch zu vergrößern. Er hat mir schon sehr oft sehr gut weitergeholfen!! Eine Bitte hätte ich noch: Bringt die Sonderhefte doch noch öfter raus. Die bisherigen waren alle echt super gelungen. Ach ja, da hätte ich eigentlich noch eine Frage: Wozu gebt Ihr die Karten am Anfang der ASM raus, wenn Ihr doch nie einen Sammelordner dazu rausbringt? Ich weiß, Ihr hattet mal geschrieben, daß man sie auch drinlassen könnte, aber wozu macht Ihr sie dann überhaupt zum Rausreißen? So, das war jetzt furchtbar viel Gelaber, aber ich fand, es mußte mal sein. (...)

Jens Schumacher

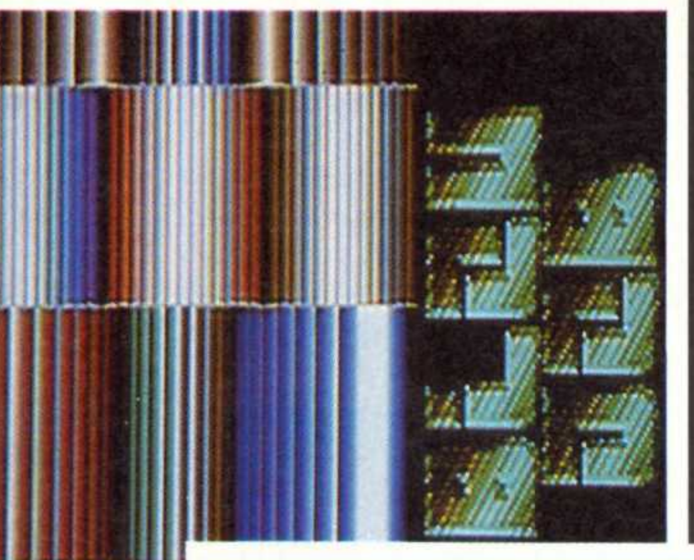
(Anm. d. Red.: Wunderbar! Solche Leser brauchen wir!
1. Das zweite Space-Rat-Buch erscheint, so Gott will, noch in diesem Frühling/ Sommer.
2. An und für sich kommen wir mit den Piktogrammen gut zurecht. Ab und zu kommt natürlich ein Programm (Tetris, Portal, Klax), das sich nicht so 100%ig einordnen läßt. Das löst dann jedesmal heiße Diskussionen innerhalb der Red. aus. Als 'Action'-Programm kann man Klax nun wirklich nicht bezeichnen ('Doch, doch! Nein, nein.'- der übliche Kindergarten halt), und dafür ist der Testbericht ja auch noch ein wenig da.
3. Sicher, Screenshots sind 'ne feine Sache, nur ist es gerade bei den Messeberichten so, daß man auch mal die Leute ablichten kann, die hinter den Programmen stehen. Screenshots kommen (meist) ja mit den Testberichten.)





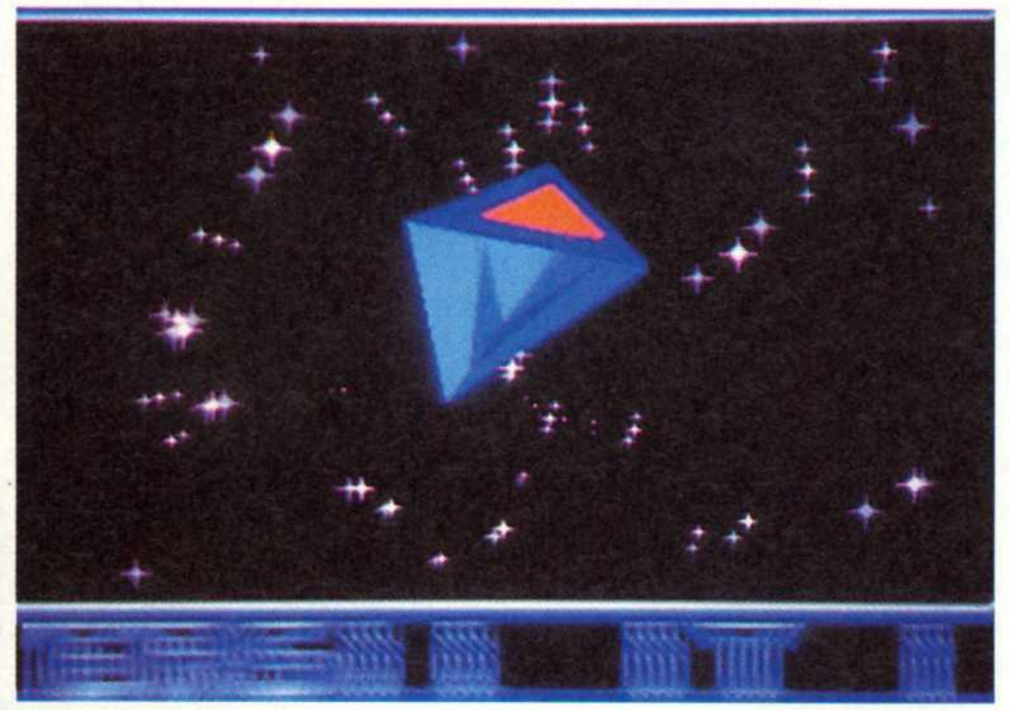






And the winner is. . . .

Auf zum großen Finale! Ein gutes Jahr nach unserer ersten Demo-Competition kommen wir nun endlich zur Auswertung der Neuauflage dieses Wettbewerbes. Erstaunlich, daß Eure Beteiligung alles in allem eher mittelprächtig ausfiel, obwohl Ihr doch Zeit zum Tüfteln in Hülle und Fülle hattet. Allerdings zeigte sich auch schon beim letzten Mal, daß die meisten „Feedback-linge", welche stets vehement auf IHR Computersystem pochen, selten etwas eigenes auf die Beine stellen können. Sei's drum, unsere zweite Demo-Ecke wird jedenfalls wieder einmal von allerlei Stuff für den C-64, den Amiga sowie den ST dominiert. Ansonsten sah es nämlich recht düster aus, abgesehen von zwei durchschnittlichen Demos für den Archimedes (!) sowie den altgedienten Schneider, die natürlich beide einen Trostpreis (drei Eimer warme Luft) einheimsen konnten. So, nun aber ein dreifacher Trommelwirbel – wir küren die Sieger!

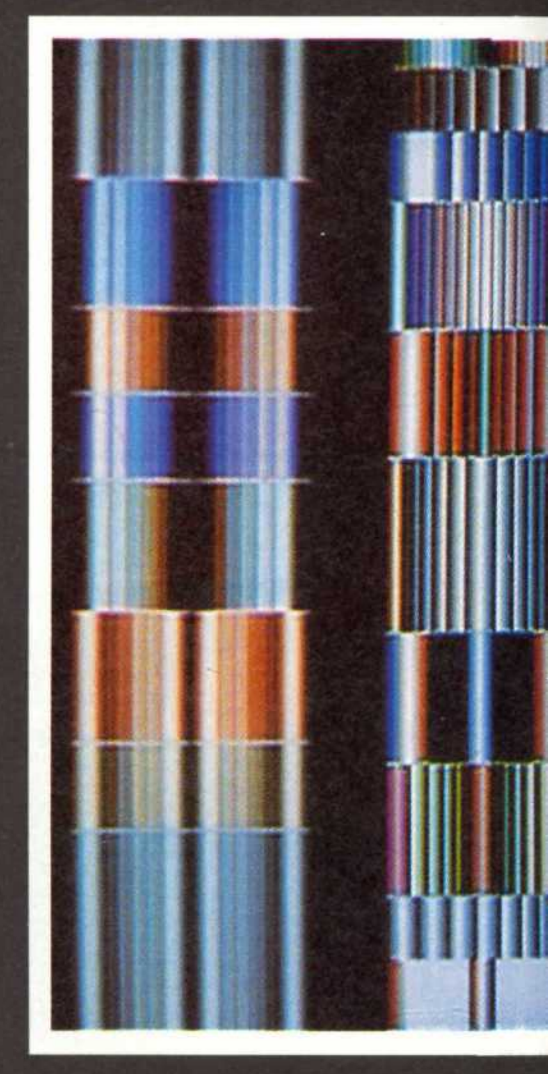




Die meisten Eigenproduktionen erhielten wir „erwartungsgemäß" für den C-64 . Wiederum zeigte sich jedoch, daß Quantität und Qualität nicht immer eins sind, so daß sich schließlich die Qual der Wahl auf nur drei Demos beschränkte. Letztendlich wurde aber GENESIS PROJEKT mit seinem ansprechenden Demo BEST OF MEGAPARTS I+II **ebenso auf die Plätze verwiesen wie das äußerst umfangreiche Werk von** COSMOS DESIGN . Unangefochtener Sieger der C-64-Kategorie wurde somit, wie übrigens schon im letzten Jahr, die Gruppe CREST mit einer drei Disketten füllenden Kreation namens BEST OF CREST II . Nur gut, daß sich der Rechner dieses Demo via Schnellader reinpfeift, so daß die Wartezeiten zwischen den 30-40 Parts nicht allzulang werden. Neben einem kleinen Feuerwerk an Effekten, so z.B. einem gelungenen Sprite-Multiplexer, erwarteten

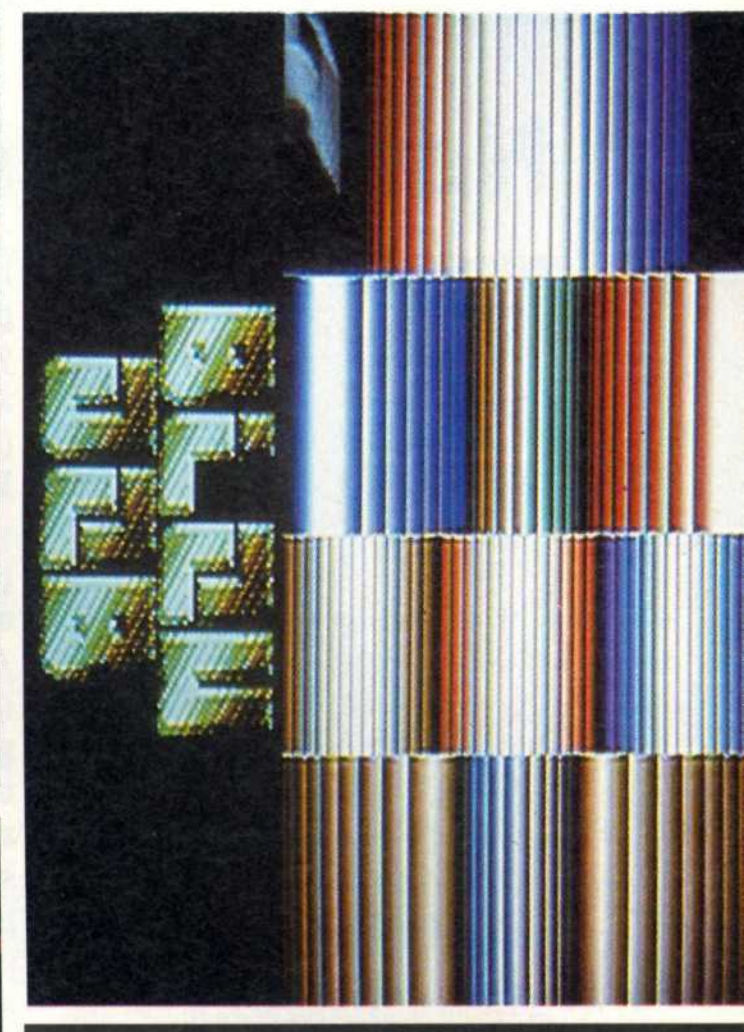
















uns ferner äußerst spritzige Sounds. Logisch, daß es für diese „Meisterleistung" Software im Wert von 150 Steinen gibt. Mal sehen, was wir noch draufhauen! Herzlichen Glückwunsch!

In Sachen AMIGA gibt es im großen und ganzen nur Mittelmaß zu vermelden. Diese Tatsache wirkt umso bestürzender, bedenkt man, daß noch nicht einmal ein Dutzend Demos für diese Kiste zusammenkamen. Traurig, aber wahr!

Erneut konnten die Jungs von RSI mit einem anläßlich der Cebit '90 verzapften Programm die wenigen Konkurrenten klar und deutlich deklassieren. REVENGE OF BABBNAASEN, so der Name des Demos, wird vor allem durch ausgefüllte Vektorgrafik bestimmt. Außer mit komplexen Objekten, die ziemlich sauber und vor allem schnell bewegt werden, kann die hervorragend programmierte Vektorroutine des weiteren mit exzellenten Verwandlungen der Verktorgrafiken glänzen. Einen Leckerbissen stellen mit Sicherheit auch die Vektorbälle dar, welche mit 50 Frames auf den Bildschirm gezaubert werden. Zu guter Letzt hat RSI die ganze Chose noch mit einem ansprechenden Digisound verfeinert. Keine Frage also, daß uns dieses Amiga-Demo-Software für 300 Mark wert ist.





Den Hauptpreis unserer zweiten Demo-Competition, gleichbedeutend mit Software für sage und schreibe 600 Mäuse, konnte der „Hacker-Klub" ALLIANCE mit seinem dritten Werk called SKID ROW einsacken. Selten gab es nämlich dermaßen viele Effekte für den ATARI ST in einem Demo zu sehen, wogegen **alle** anderen Einsendungen schlicht und ergreifend blaß erscheinen mußten. Famose Scroller, Rasterlogos, geöffnete Borders, Spitzensounds – dieses Demo hat wirklich einiges an Spezialitäten auf Lager. Am besten wird es jedoch sein, Ihr laßt Euch von den Bildern überzeugen. Zuvor geht unser Glückwunsch aber noch schnell an die Jungs von Alliance.... ■

Torsten Blum

Nervenaufreibend!



DIE UNENDLICHE GESCHICHTE II

System: Amiga, C-64 (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark (16bit), ca. 65 Mark (Achtbit), **Hersteller:** Linel, 9050 Appenzell, Schweiz, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Das Buch der Unendlichen Geschichte habe ich nur so verschlungen. Kurz nachdem ich dieses gelesen hatte, kam der Film im Kino. Auch da konnte ich nicht umhin, ein zweites Mal ins Cinema zu gehen. Und nun das: DIE UNENDLICHE GESCHICHTE II als Game – eine alte Liebe ist zerbrochen!

Den Vorspann dieses Arcade-Adventures machte noch einen faszinierenden Eindruck auf mich: Das große braune Buch, mit den ineinander verschlungenen Schlangen auf dem Umschlag erscheint. Auf Knopfdruck öffnet sich der Ledereinband. Seite für Seite wird umgeblättert, und es entsteht eine spannungsgeladene Atmosphäre. Auf der letzten Seite ist der Elfenbeinturm abgebildet, und obendrüber steht zu lesen: „Phantasien braucht Dich. . .“ Bisher hat Die Unendliche Geschichte eine Super-Grafik zu bieten. Doch dann wird man ins kalte Wasser gestoßen: Das Gameplay beginnt.

Die folgenden Grafiken sind nämlich nicht – wie eigentlich erwartet – genauso schön wie am Anfang. Im Gegenteil, sie wirken ziemlich öde. Der Bildausschnitt, der dem Spieler zur Verfügung gestellt wird, nimmt – wenn überhaupt – gerade mal ein Drittel des Screens ein. Ziemlich armselig, oder? Tja, und da ich nun überhaupt nicht weiß, was ich machen soll, denke ich mir, es wäre vielleicht ratsam, die Anleitung durchzulesen (noch befürchte ich nichts Böses).

Doch das einzige, was ich in der Verpackung vorfinde, sind ein Poster und eine DIN A4-Kopie, auf der Tastatur- und Joystick-Belegung angegeben werden. Na toll, ich bin so schlau wie vorher auch! Irgendwelche Monster, die mit ihren Greifzangen nach meiner Spielfigur grapschen wollen, kann ich diskret beseitigen, indem ich sie ins Wasser stoße. Denn der begehbare Weg wird ständig durch Wasser unterbrochen. Da die Spielfigur jedoch springen kann, ist dies das kleinere Übel. Auch Treppen können erklommen werden. Ebenso kann man in Türen hineingehen, durch die man an einen anderen Ort teleportiert wird.

Mehr kann ich Euch gar nicht über dieses Spiel berichten. Ich schwöre, ich habe einen vollen Nachmittag an diesem Game gesessen – bin immer an den gleichen grauen Säulen vorbeigegangen. Habe ohne Ende irgendwelche Teleports getestet und mindestens 5000 Monster ins Wasser geworfen.

Und immer, wenn ich von neuem beginnen mußte, habe ich mir den ewig langen Vorspann reingezogen, den man nicht überspringen kann. Und doch: Es ist einfach nichts Neues passiert. Die Faust in der Tasche, einen Schreikrampf unterdrückend, habe ich Die Unendliche Geschichte nun unendlich weit hinten in unser Lager verbannt. Schade eigentlich! ■

Sandra Alter

Grafik	**8**
Sound	**9**
Spielablauf	**6**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**6**

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L); UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	
20.000 Meilen unt. dem Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
A10 Tank Killer	- - A
Ace 2	- - A
Ad Lip Soundkarte	- - A
Adventure Of Link (Zelda 2)	- P -
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dungeon	L - -
Auto Duel	L - -
Bad Blood	- - A
Balance Of Power 1990 ed.	- - A
Bard's Tale 1 The	L P A
Bard's Tale 2 The	L P -
Bard's Tale 3 The	L P A
Battle Of Antietan	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battletech	(L P) A
Battles Of Napoleon	- - A
Bismarck	- - A
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	**L P A**
Carrier Command	L - -
Champions Of Krynn	**L P -**
CHAOS Strikes Back	**L P A**
Chrono Quest	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Code Name: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest The	L P A
Conquest Of Camelot The	(L P) A
Curse Of The Azure Bonds	L P -
Dam Busters	- - A
Day Of The Viper	L P -
Deathlord	- P A
Defender Of The Crown	- - A
Deja Vu (Amiga/ST)	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	- - A
Def Con 5	- - A
Digi Paint 3	- - A
Digi View Gold Version 4.0	- - A
Dos - 2 - Dos	- - A
Dragon's Breath	L - -
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L - A
Dragon Wars	- P A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Elite (Lösung für AM/ST)	L - A
Emperor Of The Mines	L - -
Europe Ablaze	- - A
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure The	(L P) -
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Flugsimulator 3	- - A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	- - A
Fountain Of Dreams	L P A
Future Wars	(L P) -
Galdregon's Domain	L P A
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gold Rush	L P A
Guild Of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	- - A
Holiday Maker	L - -
Imperium Galactum	- - A
Indiana Jones 3 (Adenture)	L P -
It Came From The Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jones In The Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Keef The Thief	- - A
King Arthur	L - -
Kingdoms Of England	- - A
King's Quest 1	L P A
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	**L P A**
Knights Of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy Of The Ancients	L P -
Legend of Faerghail	L P -
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Lucky Luke	(L P) -
Manhunter New York	L P A
Manhunter San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga	L P A
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Millennium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Mortville Manor	L - -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
North American Civil War 2	- - A
Ooze	L P -
Operation Marketgarden	- - A
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personal Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star	L - A
Phantasy Star 2	**- - A**
PHM Pegasus	- - A
Pirates!	L - A
Platoon	- P -
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Pool of Radiance	**L P A**
Pool Of Rad. Adv. Journal	**- - A**
Populous	L - A
Ports Of Call	**(L P) -**
President Is Missing	- - A
Project Firestart	L - A
Project Stealth Fighter C 64	- - A
Quest For Glory 2	**L P A**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach For The Stars	- - A
Red Baron	**- - A**
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	**- - A**
Rings Of Medusa	(L P) -
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Secret Of Monkey Island	**(L P) A**
Secret Of The Silver Blades	L P A
Sentinel (Firebird)	- - A
Sentinel Worlds 1	L - A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	- - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Of The Beast	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Sorcerian	- - A
Sound Blaster Soundkarte	**- - A**
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Rogue	- - A
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Starflight 1	L - A
Starflight 2	L - A
Starglider 1	- - A
Starglider 2	- - A
Star Trek 5	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword Of Aragon	(L P) A
Tangled Tales	- - A
Tetris	- - A
Times Of Lore	- - A
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	**L P A**
Uninvited	L - -
Up Periscope	- - A
War In The South Pacific	- - A
War Of The Lance	- - A
Warship	- - A
Wasteland	L P A
Wasteland Paragraphs	- - A
Wing Commander	**- - A**
Zack Mc. Kracken	L P A
Zork 1	L - -

„L" und „P" in Klammern bedeutet: **Pläne der Lösung enthalten.**

Fett gedruckte Titel sind neu.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

(ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. Silent Service 2			89,90	
5. Pool Of Radiance	69,90	89,90	89,90	
6. Cadaver	74,90			74,90
7. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	89,90
8. Champions Of Krynn	74,90	74,90	74,90	
9. Legend Of Faerghail	74,90		74,90	
10. Indiana Jones (Lucasfilm)	67,90		67,90	67,90

3 CHAOS STRIKES BACK — AM 74,90 · AM/ST 89,90 (incl. L u. P) · ST 74,90

2 POWERMONGER — AM 74,90 · ST 74,90

1 SECRET OF MONKEY ISLAND (kpl. deutsch (EGA auf PC)) — AM 89,90 · IBM-PC 89,90

CPS Frank Heidak

American Express Cards · Diners Club International · VISA · Eurocard

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	Amiga	C64	IBM-PC
Bard's Tale 1, The	D	ROL		24,90	
Bloodwych	E	ROL		44,90	
Bloodwych m. Data Disk	E	ROL	49,90		
Caveman Ugh-Lympics	E	SPO		24,90	39,90
Deja Vu	E	ADV		29,90	
Dungeon Wizard (Editor)	D	ROL		29,90	
Emerald Mine 1	D	ARC		29,90	
Emerald Mine 2	D	ARC		29,90	
Emerald Mine Professional	D	ARC	29,90		
E. Hughes Int. Soccer	D	SPO	49,90		
Eye Of Horus	D	ARC		29,90	
Flight Path 737	D	SIM	19,90		
Flugsimulator 2 kpl. dt.	D	SIM		49,90	
Football Manager	E	SPO	19,90	14,90	19,90
Football Manager 2	D	SPO		29,90	
Infiltrator 2	D	ADV		29,90	
International Karate	D	SPO		19,90	
Jet	D	SIM	59,90	49,90	
Kreuz As	D	STR	39,90		
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90	
Marble Madness	E	ARC			39,90
Mini Putt	D	SPO			39,90
Omega	E	SIM	59,90		
PHM Pegasus	D	SIM		29,90	39,90
Pub Games	D	ARC		19,90	
Seconds Out	E	SPO	19,90		
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90		
Slaykon	E	ROL	29,90		
Teenage Queen	D	STR	29,90		
Thunderchopper	E	SIM		49,90	49,90
Track & Field + Joypad	E	SPO		39,90	
Ultima 3	D	ROL	59,90		
UMS Set incl. 2 Sceneries	D	SIM	59,90		
Uninvited	E	ADV		29,90	39,90
Up Periscope	D	SIM		49,90	49,90
Whirlygig	D	ARC	14,90		
World Class Leaderboard	E	SPO	34,90		

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele mit deutscher Anleitung

Programmname	Typ	Amiga	C64	IBM-PC	ST
688 Attack Submarine	SIM	74,90		84,90	
A 10 Tank Killer	SIM	89,90		94,90	
Alpha waves	STR	74,90		74,90	74,90
Bard's Tale 3 The	ROL		69,90	79,90	
Battle Command	SIM	74,90		84,90	74,90
Bundesliga Manager	SPO	54,90	44,90	69,90	69,90
B.A.T.	ROL	74,90			
Captive	ROL	74,90			
Castle Master	ADV	74,90	44,90	84,90	74,90
Chase HQ 2	SPO	74,90		74,90	74,90
Chess Simulator	STR	74,90		74,90	74,90
Curse O. T. Azure Bonds	ROL	74,90	67,90	77,90	
Deutsches Afrika Korps	SIM		69,90		
Dragon Flight	ROL	84,90			84,90
Dragon Wars	ROL	74,90	49,90	89,90	
Dunkle Dimension Die	ROL		69,90		
Elvira Mistress Of The Dark	ADV	99,90		109,90	
Epyx Sporting Gold	SPO	74,90		74,90	
F 16 Combat Pilot	SIM	79,90	44,90	79,90	79,90
F 16 Falcon Missiondisk 2	SIM	64,90			64,90
F 19 Stealth Fighter	SIM	84,90		94,90	84,90
F 29 Retaliator	SIM	74,90		74,90	
Fatal Heritage	ADV	74,90			
Flight Of The Intruder	SIM			94,90	
Fontain Of Dreams	ROL			74,90	
Full Blast	COM	84,90		84,90	84,90
Geisha	ADV	74,90		84,90	
Golden Axe	ARC	74,90	44,90		
Great Courts 2	SPO	74,90			
Gunship	SIM	84,90	79,90	94,90	84,90
Hard Nova	STR			84,90	
Harpoon	SIM	99,90		119,90	
High Energy	COM	84,90		84,90	84,90
Immortal The	ROL	74,90		74,90	
Imperium	SIM	74,90		84,90	74,90
Indianapolis 500	SPO	74,90		74,90	
Invest	SIM	64,90	44,90		64,90
Ishido	STR	74,90		84,90	
It C.F. Desert (1 MB)	STR	84,90		84,90	
Jones In The Fast Lane	STR			99,90	
Kick Off 2 W. Cup 90	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90
Kick Off Pl. Manager	SPO	54,90			54,90
Klax	STR	49,90	49,90	74,90	
Krieg Um Die Krone 1 + 2	SIM		59,90		
Lightspeed	SIM			109,90	
Logo	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Loom	ADV	74,90		74,90	
Loopz	STR	59,90	44,90	74,90	59,90
M 1 Tank Platoon	SIM	84,90		94,90	84,90
Manager	SIM		44,90		
Maniac Mansion	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90
Might & Magic	DRO		64,90	94,90	
Might & Magic 2	ROL	89,90	64,90	89,90	
Night Shift	STR	59,90		59,90	
Oil Imperium	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90
On The Road	SIM	74,90			74,90
Operation Stealth	ADV	74,90			74,90
Pang	ARC	74,90	54,90		74,90
Panza Kick Boxing	SPO	84,90		79,90	84,90
Pirates !	SIM	74,90	69,90	89,90	89,90
Plotting	STR	74,90	54,90		74,90
Populous	STR	74,90		74,90	74,90
Populous Prom. Lands	STR	29,90		39,90	29,90
Ports Of Call	SIM	89,90		89,90	
Powerpack	COM	74,90		84,90	74,90
Prince Of Persia	ARC	74,90		84,90	
Puzznic	STR	74,90	49,90		74,90
Quest For Glory 2	ADV			119,90	
Railroad Tycoon	SIM			89,90	
Rainbow Islands	ARC	74,90	44,90		59,90
Red Storm Rising	SIM	74,90	69,90	94,90	74,90
Renegade Legion Intercep.	SIM			94,90	
Rick Dangerous 2	ARC	74,90	44,90		74,90
Rings Of Medusa	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Savage Empire The	ROL			99,90	
Secr. Of Silv. Blades	ROL		79,90	89,90	
Sim City	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Architec. Disk 1+2	SIM			44,90	
Sim City Terr. Editor	SIM	44,90		44,90	
Sim Earth	SIM			84,90	
Soccermania	SPO	69,90	59,90		
Starflight 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2	ROL			89,90	
Sterne Wie Staub	SIM		54,90		
Storm Across Europe	SIM	79,90		89,90	
Stormovik SU 25	SIM			84,90	
Sword Of Aragon	SIM	89,90		89,90	
Team Yankee	SIM	84,90			
Test Drive 3	SPO			84,90	
Their Finest Hour	SIM	84,90		89,90	84,90
Tie Break	SPO	74,90	44,90	74,90	74,90
Tournament Golf	SPO	74,90			69,90
Transworld	SIM	74,90	49,90	84,90	74,90
Ultima 4	ROL	89,90	89,90	89,90	89,90
Ultima 6	ROL			89,90	
Ultima Trilogie 1-3	ROL		79,90	79,90	
Unendliche Geschichte 2	ADV	74,90	44,90		
Warlord	SIM		49,90		
Wild West World	STR	89,90			
Wing Commander	SIM			94,90	
Wing Command. Secr. Mis.	SIM			49,90	
Wings	SIM	84,90			
Xenomorph	ROL	74,90		74,90	74,90
Zak Mc Kracken	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht!

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Die Preise für Lösungshilfen

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
Versandkostenfrei ab:	**45,00 DM**	**99,00 DM**

Hiermit bestelle ich für

....

☐ Komplettlösung
☐ Plan/Pläne
☐ deutsche Anleitung
☐ Zubehör

☐ Software-Test
☐ Programm/Modul
☐ aktuelle Preisliste (kostenlos)

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: ....

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7, 5000 Köln 41

Bestellannahme:
Tel. 0221/407447, 406888, 401780
Telefax 0221/401989

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software:
0221/4000127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr



COUNT-
DOWN

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Access, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel

The Final Countdown

Du wachst auf, Dein Kopf fühlt sich an wie ein Punching-Ball. Du hast keine Ahnung, wie Du in die Zelle gekommen bist, in der Du dich jetzt befindest. Überhaupt kannst Du dich an gar nichts, nicht mal an Deinen Namen, erinnern.

So gestaltet sich der Einstieg in das Adventure-Game COUNTDOWN von ACCESS. Eine fatale Situation, aber das Handbuch gibt für den Einsteiger an dieser Stelle ein paar wertvolle Tips, wie man am günstigsten mit dem Zellenwärter Kontakt aufnimmt. Ist die Flucht aus der Zelle dann endlich gelungen, wird man mit der Tatsache konfrontiert, daß man sich in einem „Sanatorium" befindet. Das Entkommen aus dieser Anstalt ist keine leichte Übung, denn zu viele Wachen sind des Geheimagenten Tod. Da gibt es jede Menge Räume zu erkunden, viele Gegenstände einzusammeln und ein paar Mitgefangene zu interviewen. Das Personal dieses Sanatoriums ist jedoch nicht so kontakt- und redefreudig: Kann man mit dem Zellenwärter noch einen kleinen Plausch anfangen, so sind die anderen Figuren, die sich in dem Sanatorium befinden, doch eher als unwirsch zu bezeichnen – man sollte sich tunlichst von ihnen fernhalten.

Aber ich will an dieser Stelle nicht die ganze Story erzählen, nur soviel: Im weiteren Verlauf des Adventures muß der Held noch die Hintergründe seines „Kuraufenthaltes" ergründen, um danach einen internationalen Spionagering zu sprengen und die Welt so vor einem Desaster größeren Ausmaßes zu bewahren. Ach ja, für die ganze Unternehmung, samt Flucht und Weltrettung, stehen nur 96 Stunden zur Verfügung.

Die Ausführung des Games ist gut gelungen, das gilt sowohl für die sehr realistisch wirkenden Grafiken als auch für den Sound. Die Animation der Figuren ist an manchen Stellen nicht ganz überzeugend, aber doch besser als das, was man sonst so gewohnt ist. Besonders gut gelungen ist den Programmieren von Access der Dialogmodus. Die Grafiken der Dialogpartner sind digitalisierte Bilder, die zusätzlich noch animiert worden sind. Soviel Grafik braucht natürlich Speicherplatz, deshalb kommt das Game wohl auch acht Disketten stark daher. Die Installation auf Harddisk ist empfehlenswert und geht problemlos vonstatten. Sehr gut gefiel mir auch das problemlose Abspeichern des Games an jeder beliebigen Stelle. Angenehm ist auch der finanzielle Aspekt dieses Spiels, denn achtzig Märker für ein Adventure auf dem PC kann man getrost als günstig bezeichnen. Aber auch bei einem so guten Spiel bleiben einem ein paar Wermutstropfen nicht erspart: Als ich gerade durch die in Aufsicht dargestellten Gänge des Sanatoriums irrte, konnte ich die Spielfigur plötzlich durch das Mauerwerk bewegen. Peinlich, peinlich, wie kann sowas nur passieren, oder habe ich aus Versehen den Gespenster-Modus aufgerufen? Das wäre die einzige Erklärung dafür, daß unser Held plötzlich durch Wände gehen kann. Trotzdem konnte das meine Spielfreude nicht bremsen, wollte ich doch so gerne die auf dem Cover abgebildete Schöne mit der Pistole am Strumpfband kennenlernen. So weit konnte ich jedoch leider nicht kommen und überlasse daher diese Aufgabe denen, die sich als Geheimagent berufen fühlen und Countdown antesten wollen. . . Viel Glück. ■

Dirk Fuchser

Grafik	**11**
Parser/Steuerung	**9**
Handlung	**10**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**

ASM HIT

»In die Startlöcher – der Countdown läuft!«





DAS STARKE STÜCK SPECIAL
SONDERAUSGABE 11
ASM
aktueller software markt
SPECIAL
Sonderausgabe Nr. 11 1991
DM 9,80
SECRET SERVICE
TIPS & LÖSUNGEN
King's Quest V
Wonderland
Maupiti Island
Monkey Island
Elvira
Buck Rogers
und vieles mehr...
IM SONDERTEIL:
Stippvisite bei SIERRA
Heiße News von LARRY V !
INTERVIEWS
FEEDBACK
COMPETITIONS
NEWS
...AM 1. MÄRZ 1991 AM KIOSK



THE LORD OF THE RINGS

System: PC (EGA, VGA, 640 KByte, AdLib, Covox), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Interplay, Kalifornien, USA/ Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

Desperately seeking SAURON

Nicht nur Komponist *Wagner* war ein berühmter Ringschmied. *John Ronald Ruel („JRR") Tolkien* schuf zwischen 1954 und 1956 sein Hauptwerk, den dreibändigen *Herrn der Ringe*. Schon der Vorläufer des Kultbuches, Tolkiens leichtverdaulicherer *Hobbit*, war Gegenstand (oder vielmehr Opfer) zweier Computerspiele. Nun haben sich die Rollenspiel-Profis von INTERPLAY (*The Bard's Tale, Wasteland, Dragon Wars*) der Mammut-Saga angenommen.

Kein leichtes Unterfangen, wenn einem eine weltweite Fangemeinde über die Schulter guckt.

Viele erbitterte Schlachten hat der Dunkle Lord Sauron schon gegen die Kräfte des Guten gefochten. Oft gedemütigt, trachtet er jetzt nach der absoluten Herrschaft über Mittelerde. Wenn die lästigen Elfen und Menschen von Gondor erst erledigt sind und der Eine Ring wieder in seiner Macht ist, wird Sauron uneingeschränkt herrschen. Frodo Baggins, Neffe des berühmten Bilbo, ist im Besitz des Rings. Unter zahllosen Gefahren muß er sich bis zum finsteren Mount Doom durchschlagen, um das unheilvolle Stück in dessen Feuer zu vernichten. Ein Greuel für den friedliebenden Hobbit, zumal Saurons Schergen überall zu sein scheinen. Ein müseliger Treck beginnt.

Um den Stoff zu begrenzen, hat Interplay nur das erste Buch des LORD OF THE RINGS umgesetzt. Zunächst kommen nur PC-Besitzer nach Mittelerde. Hobbit Frodo zieht mit seinen Freunden Merry und Pippin los, um die Gruppe der *Gefährten*, so der Buchtitel, zu vervollständigen. Bis Rivendell führt dieser gefahrvolle Abschnitt. Bevor es allerdings in die Welt hinausgeht, müssen die Freunde sich ausrüsten und im Shire, der Heimatregion, einige Aufgaben erfüllen. Zwei entlaufene Kinder müssen gefunden, Athelas-Heilkraut gepflückt und Wölfe vertrieben werden. Manche Erfahrungen und Gegenstände verbessern Eigenschaften der Gefährten.

Von Gaffer Gamgee bis zur bösen Verwandten Frodos, Lobelia Sackville-Baggins, trifft man auf Schritt und Tritt alte Bekannte. Manche begleiten Euch ein Stück des Weges, andere geben Euch nützliche Dinge oder Auskünfte. Ihr solltet jeden nach „News" fragen und alle Aussagen notieren. Oft ergeben sich aus den Antworten weitere Stichworte, über die es mehr zu erfahren gilt.

Ähnlich *Ultima* sieht man die Helden aus der Vogelperspektive. Da sie mitsamt der Landschaft recht kleinmaßstäbig, also lebensnah groß, gezeichnet sind, liegen weite Wanderungen vor Euch. Zum Eingewöhnen ist eine detaillierte Karte des Shire im Handbuch. Überhaupt, das Handbuch: 86 flott geschriebene Seiten voller Hintergrund stimmen auf die Reise ein. Alle wichtigen Personen, Orte, sowie die Vorgeschichte sind beschrieben. Auch eine Würdigung Tolkiens darf nicht fehlen. Auf eine Sicherheitsabfrage zu Spielanfang hat man verzichtet. Dafür muß man, wie bei *Sentinel Worlds*, an bestimmten Orten Absätze nachlesen.

»Ein Ring geht auf Reisen – aber nicht ohne uns!«



Nette Hobbits erschweren den Abschied von der Heimat.

Alle Handlungen außer dem Bewegen werden über eine aufrufbare Ikonenleiste eingeleitet: Gespräche, Gegenstände nehmen und benutzen, Kämpfen oder – in seltenen Fällen – Zaubern. Ihr könnt jederzeit speichern, allerdings nur zwei Spielstände. Gesprächsthemen und Optionen, wie Pause oder Musik abstellen (bei PC-Lautsprechern dringend angeraten!), werden mit Tasten eingegeben, alles andere kann die Maus erledigen.

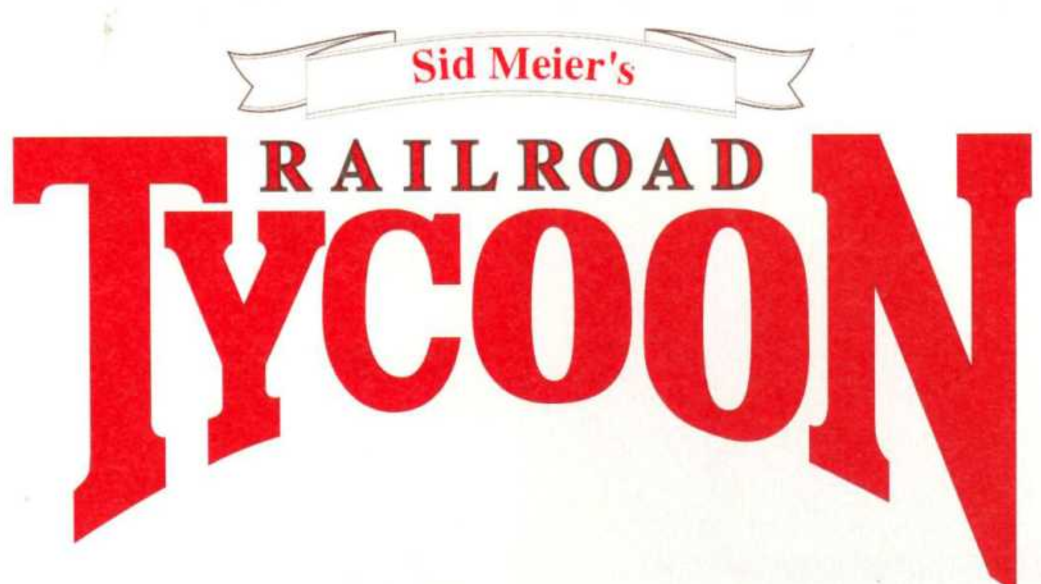
Wer sich als XT-Besitzer jetzt schon auf ein feines Abenteuer freut, sei aber gewarnt: Der von mittelmäßig grober EGA-Grafik gefüllte Bildschirm faltet sich bei jeder Bewegung schauerlich. Schneller und schöner spielt es sich auf einem VGA-AT. Auf ihm fesselt das Hobbit-Abenteuer allerdings gnadenlos. Musik (auf einer AdLib- oder Covox-Karte) und Geräusche (nie heulten Wölfe schaurig-schöner) verdichten die Atmosphäre, bis man vor knarrenden Türen erschrickt. Nur Lesen ist schöner! ■

Eva Hoogh

EGA-XT	
Grafik	5
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	7
Preis/Leistung	7

VGA-AT	
Grafik	7
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

Powerplay 92% Generation 4 96% The One 93% T.G.M 95%



Sie treffen sämtliche Entscheidungen für Ihre Eisenbahn, und jede davon beeinflußt die Welt um Sie herum. An der Spitze Ihrer Eisenbahn leiten Sie auch die Geschicke Ihrer Nation.

Vor dem Hintergrund des Goldenen Zeitalters der Eisenbahn, verleiht Ihnen TYCOON die komplette Kontrolle über die ökonomischen Mittel der industriellen Revolution, die den Durchbruch in das 20. Jahrhundert einleitete.

In Ihren Händen liegt das Schicksal von Städten, Gedeih und Verderb von Fabriken, Erfolg und Untergang ganzer Industrien. Sie entscheiden, was für Züge Ihr Netz befahren, die Fahrpläne und die Frachten.

Ihre Widersacher sind Naturkatastrophen wie Sturme und Überschwemmungen, aber auch von Menschenhand provozierte Krisen wie Streiks und Tarifkriege. Ihre Rivalen kennen keine Skrupel, wenn es darum geht, Sie aus dem Weg zu räumen. Sie werden all Ihre List anwenden müssen, sowohl beim Betrieb Ihrer Eisenbahn als auch an der Börse. Und während Sie all diese tiefgreifenden Entscheidungen treffen, tickt die Uhr der Geschichte unablässig weiter… die technische Entwicklung läßt sich nicht aufhalten, die Städte wachsen, die industrielle Umgebung wechselt ihr Angesicht. Jeder Wechsel erfordert neue Entscheidungen, jede Entscheidung bringt eine Änderung.





Stärker als Ihre Lokomotiven ist nur Ihr Drang, die Nation nach Ihren Vorstellungen zu formen. Ihre Ambitionen. Ihr Stolz. Ihre Eisenbahn

"Große Geschäfte. Harte Entscheidungen. Aufregung, Herausforderung und Liebe zum Detail. Railroad Tycoon bringt eine ganz neue Welt auf Ihren Commodore Amiga und Atari ST.

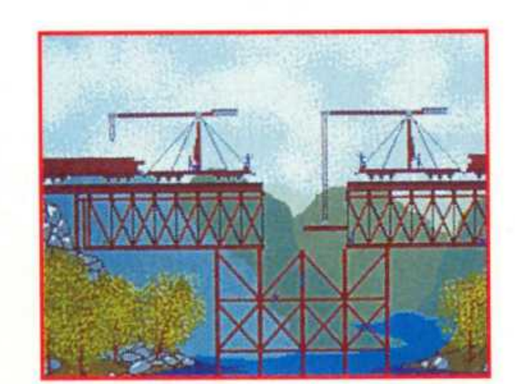




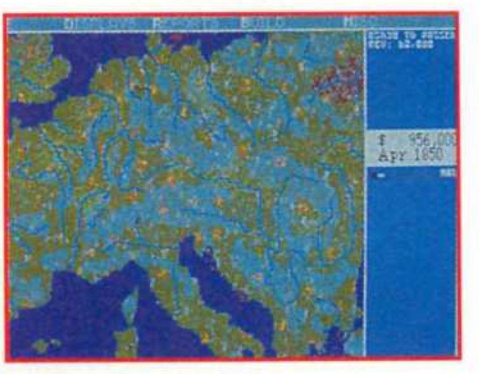
Railroad Tycoon ist in Kürze für den Commodore Amiga und den Atari ST erhältlich. IBM PC kompatible Version bereits im Laden.











"Gleich von Anfang an wird man unwiderstehlich gefesselt, und innerhalb von Minuten fühlt man sich hineingezogen in den Strudel einer unglaublich steilen, exponential ansteigenden Kurve der Begeisterung, ja Manie. Ganz klar: Railroad Tycoon ist ein absoluter Klassiker." 943 ACE.

WIE VER

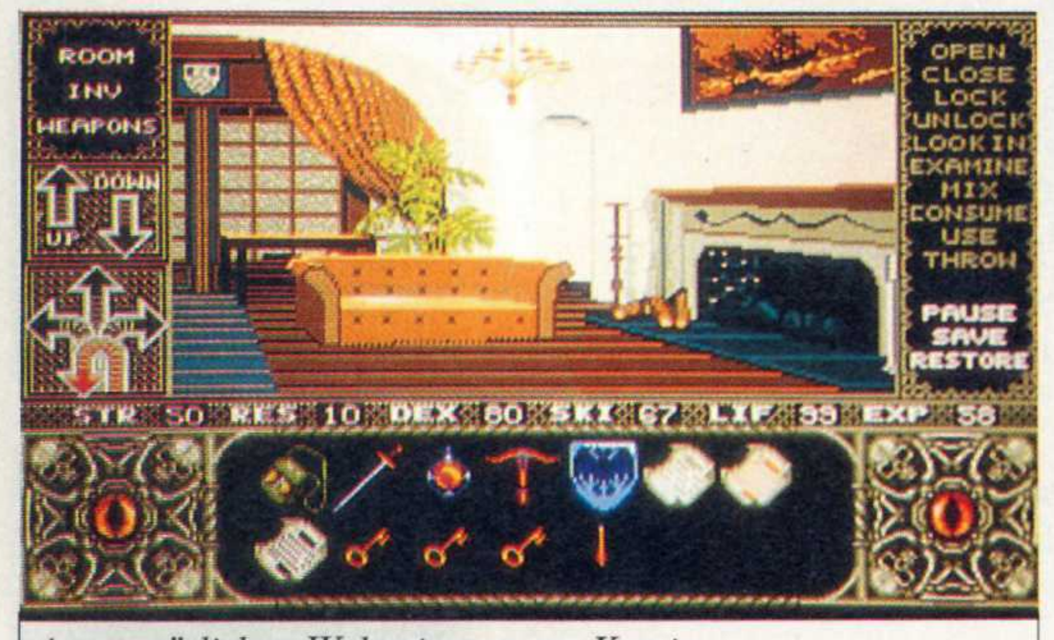


ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK

System: Amiga (mind. 1 Meg., getestet), Atari ST, 512K, Farbe, PC-Kompatible, **Hersteller:** Horrorsoft/Accolade, **Preis:** zwischen 110 und 130 Mark, **Muster von:** Hersteller

Egal wo – ob über den See und Wipfeln ,

im Flur, mit Blick auf den Turm,



im gemütlichen Wohnzimmer am Kamin.



Der Tod lauert überall.

Wieder einmal hat das Team um Mike Woodroffe zugeschlagen und präsentiert uns ein spannungsgeladenes Adventure über die Lady mit den enormen äh Einschaltquoten. Sie ist geheimnisvoll, aufregend sexy, wirft mit lockeren Sprüchen um sich und sie hat ein kleines Problem: Ihr frisch geerbtes Schloß ist verwanzt mit Monstern und Horrorwesen aller Art .... Die Rede ist natürlich von ELVIRA, dem Aushängeschild des Labels HORRORSOFT, die von ACCOLADE unter ihre Fittiche genommen wurde und nun endlich nach über einem Jahr seit der Vorankündigung die heimischen Compis erobert. Das nette Mädel mit der verruchten Stimme hat also, wie gesagt, das Schloß eines jüngst verblichenen Verwandten geerbt und sofort Pläne geschmiedet, dieses Ereignis kommerziell zu verwerten, indem sie aus dem schaurigen Gemäuer eine Touristenattraktion macht. Dummerweise hat die Sache aber einen kleinen Haken: Die Bude wurde in der Zwischenzeit von allerlei scheußlichen Gestalten besetzt, die natürlich mit Elviras Vorhaben absolut nicht einverstanden sind und gnadenlos jeden niedermetzeln, der es wagt, sich in die Burg zu begeben. Zu allem Überfluß beschließt nun auch noch Elviras Ururomi, die böse Hexe Emalda, daß es mal wieder an der Zeit wäre, aus dem Grabe aufzuerstehen und die Erde in ein blutiges Jammertal zu verwandeln. Da die gute Elvira nun aber absolut nichts von überflüssiger Anstrengung hält, engagiert sie einen armen Tropf, der für sie die lächerliche Kleinigkeit erledigen soll, das Schloß von allen Untoten zu reinigen und der modrigen Emalda klarzumachen, daß sie in ihrem Sarg besser aufgehoben ist. Ich als Spieler steuere nun diesen Bedauernswerten durch die Gegend und versuche, meiner Aufgabe als mystischer Kammerjäger gerecht zu werden. Das Game wird übrigens auf fünf (!) Disketten ausgeliefert, auf die wahrhaft gigantische Meisterwerke an Grafik und Sound gequetscht wurden. Zudem existiert kein Kopierschutz, lediglich das dem Original beigefügte Zauberbuch wird im Verlauf des Spiels benötigt. Sogar an ein Installations-Programm auf eine Festplatte hat man gedacht. Sowohl die humorvoll aufgemachte Anleitung als auch die On-Screen-Texte wurden in ein nahezu fehlerfreies Deutsch übersetzt, in dem die Pointen und Sprüche sogar ganz gut rüberkommen, wie ich in einem direkten Vergleich mit der in England erscheinenden Version feststellen konnte. Zudem ist das Ganze auch noch recht intelligent programmiert, so daß sich nervige Diskettenwechsel sehr in Grenzen halten.

Die Steuerung des Spiels ist ähnlich wie bei seinem Vorgänger *Personal Nightmare*, es wird nämlich alles ausschließlich über Maus ge-

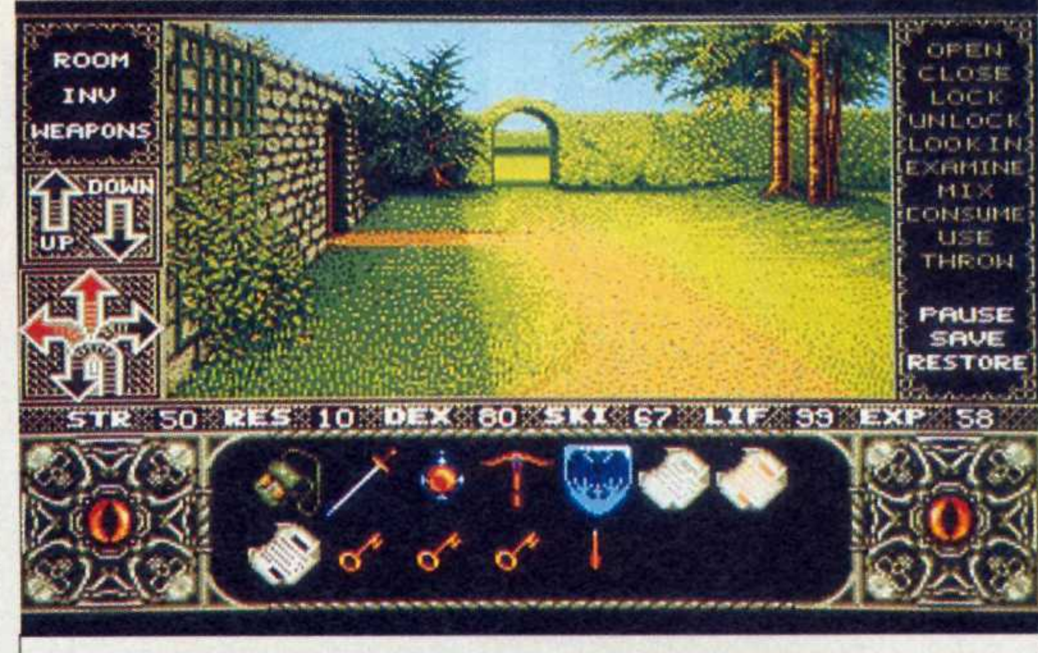
-HEXT!

steuert. Klickt man einmal kurz auf einen Gegenstand, kann man sich wahlweise eine Kurzbeschreibung oder eine ausführliche Information darüber geben lassen. Hält man den Mousebutton gedrückt, kann man den jeweiligen Gegenstand entweder ins Inventory, in den momentanen Raum oder zum Beispiel in eine Tasche (sofern man diese dabei hat) befördern. Dies wurde lobenswerterweise auch noch grafisch umgesetzt, d.h. wenn man z.B. aus der Waffenkammer die Ritterrüstung nimmt, dann verschwindet diese auch automatisch aus dem Bild! Des weiteren stehen einem noch verschiedene andere Befehle zur Verfügung, mit denen man alle möglichen und unmöglichen Aktionen ausführen kann. Als zusätzliche Erweiterung besitzt der Spieler auch noch verschiedene Charakterwerte, die er, wie bei einem normalen Rollenspiel, durch entsprechende Gegenstände oder Aktionen verbessern kann. In der Küche des Schlosses erwartet einen Elvira, die uns aus verschiedenen Ingredienzen, die man in der näheren Umgebung und nach manchen Kämpfen findet, ein paar nette Zaubersprüche und effektvolle Tränke mixen kann. Anhand des Manuals, in dem die verschiedenen Rezepte stehen, kann man dann aus einem breiten Repertoire von Zauberformeln wie z.B. Flamedagger, Maidens Turnover und Manticore Flip wählen, die einem die Kämpfe gegen die unzähligen Gegner teilweise schon etwas erleichtern. In den Kampfsequenzen selbst steht man dann vor dem Gegner und drischt mit seiner Waffe auf ihn ein, bis er mit einem Röcheln vornübersinkt und dahinscheidet. Dies geschieht durch emsiges Behämmern der Maustaste, was nach ein paar Fights schnell zur Routine wird. Die „normalen" Gegner wie Ritter, Totenköpfe und düstere Mönche werden je nach Erfahrung immer stärker, können aber fast ausnahmslos durch gewöhnliche Waffen getötet werden. In jedem Abschnitt der Burg stößt man aber auch auf einen speziellen Unhold, bei dem es schon einiger Tricks bedarf, um ihm beizukommen. Selbstverständlich trifft man dabei auf alle beliebten Gruselgestalten wie den haarigen Werwolf, die durstige Vampirin, die schlechte Köchin und viele andere.



»Kauft Euch das Teil und laßt Euch verhexen, äh ..... verzaubern!!!«

Hier ist es natürlich von Vorteil, wenn man über ein wenig Grundwissen im Horrorbereich verfügt. Daß man nämlich einen Werwolf mit Silber erlegt, dürfte mittlerweile jedem bekannt sein, aber wer kommt schon darauf, eine böse Hexe, die einem den Kopf abhacken und in die Suppe werfen will, mit einer Handvoll Salz zu bewerfen? (mehr dazu in unserer Kopfnuß!)



Alle Fotos (5): Amiga-Version

Wie man aus diesen Sätzen wohl erkennen dürfte, ist die exzellente Grafik stellenweise wirklich nichts für kleine Kinder oder schwache Nerven, paßt aber unheimlich gut zum Spiel und erzeugt in Verbindung mit vielen gruseligen Sounds die richtige Stimmung für dieses Spiel. Auch die übrigen Effekte und Bilder sind wahrlich nicht von schlechten Eltern! Alles in allem kann ich nur sagen, daß Elvira das bisher beste Spiel dieser (Horror-) Machart ist, das ich gespielt habe! Fazit: Kauft Euch das Teil und lasst Euch verhexen, äh verzaubern!!!

■ *Peter Parker*

Grafik:	**11**
Steuerung (Maus):	**10**
Handlung:	**9**
Atmosphäre:	**12**
Preis/Leistung:	**8**


CREATE A SHAPE V2.0

System: Amiga (tested), Atari ST, **empf. VK-Preis:** 69.90 Mark, **Hersteller:** Bluebyte, **Muster von:** Digital Marketing, 5142 Hückelhoven

Konkurrenz für DP?

„CREATE-A-SHAPE V2.0 ist ein Muß für jeden Grafikfreak !“, so lautet der Text einer Anzeige von DIGITAL MARKETING. Programmiert wurde das Tool von BLUEBYTE, die auch für *Great Courts* und *Twinworld* verantwortlich waren. Die Animationen von Great Courts sowie weiterer Bluebyte-Programme wurden allesamt mit CaS erstellt, was eigentlich für das Programm sprechen sollte.

Neben dem Tool befinden sich zusätzlich auf der Diskette auch diverse Grafik- und Animationsbeispiele, sowie (HobbyCoder, aufgepaßt) Programmroutinen um die erstellten Animationen in eigene Programme einzubauen. Die Grafikbeispiele sind vorwiegend schlecht digitalisierte Bilder und eigentlich recht überflüssig. Die Animationsbeispiele sind aus Great Courts und anderen Games ausgewählt. Interessant dürften allerdings die Programmroutinen nen sein, die in folgenden Programmiersprachen auf der Diskette vorhanden sind: AmigaBasic, GFA-Basic 3.0,, Assembler und Modula II.

Der Diskette liegt eine deutsche Anleitung bei, die ausreichend die einzelnen Funktionen von CaS, sowie die Anwendung der Programmroutinen beschreibt. Werfen wir nun einen Blick auf die Highlights, die Create-a-Shape bieten soll, als da wären: Umfangreiche Zeichen- und Animationsfunktionen, Echtzeitlupe, Animation während des Ablaufs editieren, hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit und Laden bzw. Speichern von Grafik in den gängigsten Formaten.

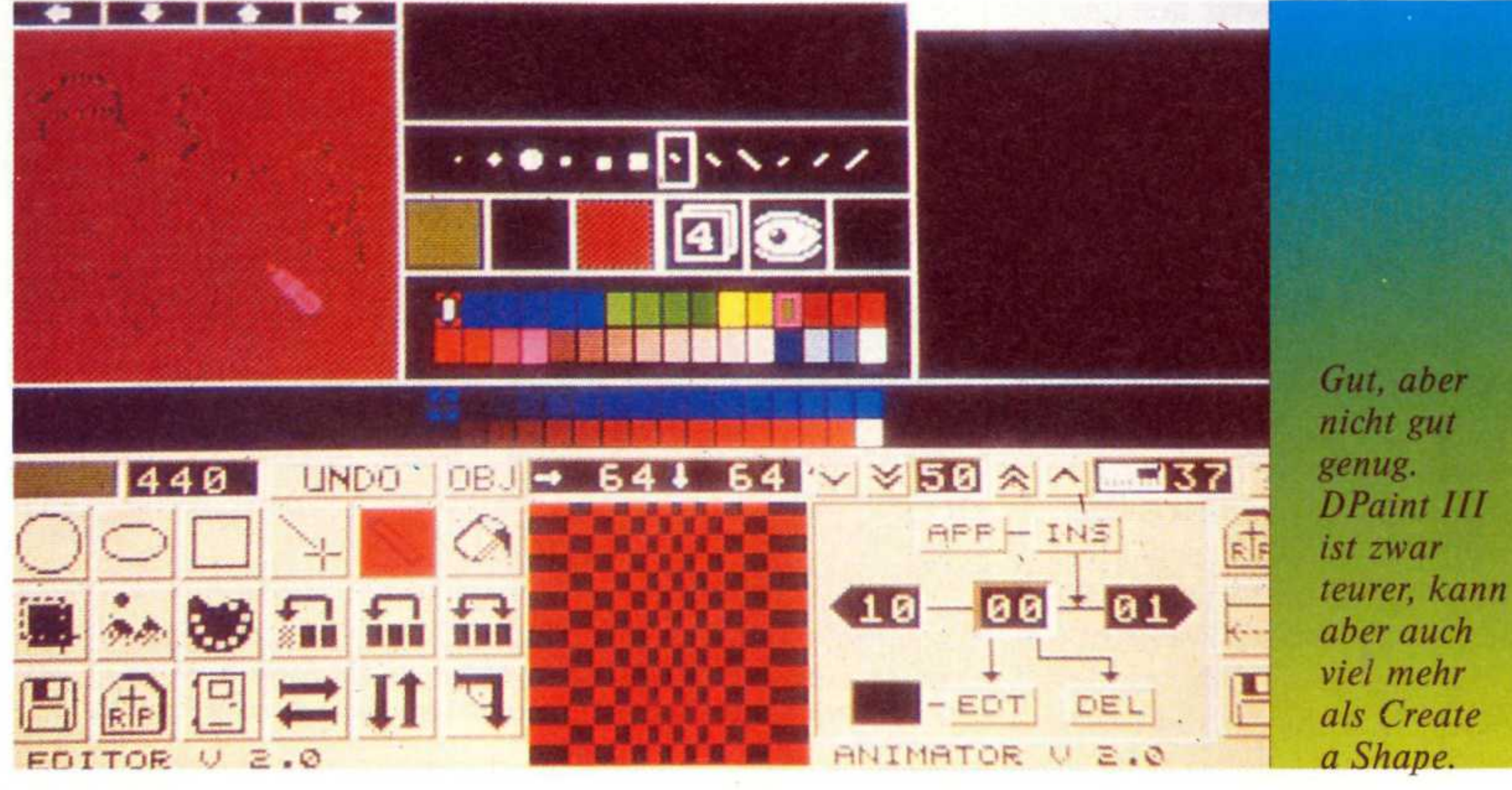
Das hört sich ja alles gar nicht so schlecht an, doch wollen wir mal sehen, ob das Programm auch hält, was es verspricht. Schon nach kurzer Ladezeit präsentiert sich uns die übersichtlich gestaltete Oberfläche des Animators. In der linken oberen Ekke befindet sich die 96*96 Pixel große Zeichenfläche, in der rechten das gleichgroße Animationsfenster. Die obere Mitte des Bildschirmes wird von der Darstellung der Farbpalette sowie von Funktionen, die sich auf die Palette beziehen, eingenommen. Der untere Teil des Bildschirmes wird von Zeichen, bzw. von Animationsicons und der Echtzeitlupe beherrscht. Auf einen verdeckten Screen kann zusätzlich noch eine Grafik geladen werden, die dann per Iconklick gezeigt wird. Das ganze Programm wird völlig über Icons gesteuert, wobei man an eine zusätzliche Tastaturbelegung leider nicht gedacht hat.

Zum Zeichnen sind ausreichend Funktionen vorhanden, welche denen anderer Malprogramme im Prinzip gleichen. Einen Vergleich mit dem Komfort von *Deluxe Paint* halten diese aber nicht stand. Die Zeichenfunktionen sollten aber auch nicht den Schwerpunkt des Programmes bilden, viel eher der Animator sollte es sein, der auch recht gut gelungen ist. Er funktioniert im Prinzip wie jeder andere Animator auch (verschiedene Grafiken werden nacheinander angezeigt), ist aber nach kurzer Eingewöhnungsphase besonders einfach zu bedienen. Ein erneuter Vergleich mit DP III zeigt jedoch, daß der eingebaute DPaint-Animator mehr Funktionen enthält und im Endeffekt auch bessere Möglichkeiten bietet. So ist die Größe der animierten Objekte bei DP praktisch unbegrenzt (320*256), beträgt bei CaS jedoch nur 96*96 Pixel.

Eine neue Funktion besitzt der CAS-Animator allerdings, die zur Nachbearbeitung, zum „Feinschliff“ einer Animation ganz nützlich ist. Es besteht nämlich die Möglichkeit, ein Objekt während der Animation zu verändern. Auch sind die Lade- und Speicherroutinen sehr komfortabel, so kann z.B. das Atari-ST-Grafikformat von *Neochrome* geladen bzw. gespeichert werden. Des weiteren ist die Verarbeitungsgeschwindigkeit schön hoch und erlaubt ein flüssiges Zeichnen. Die Echtzeitlupe hingegen ist etwas gewöhnungsbedürftig, da sich ihre Auflösung nicht einstellen läßt.

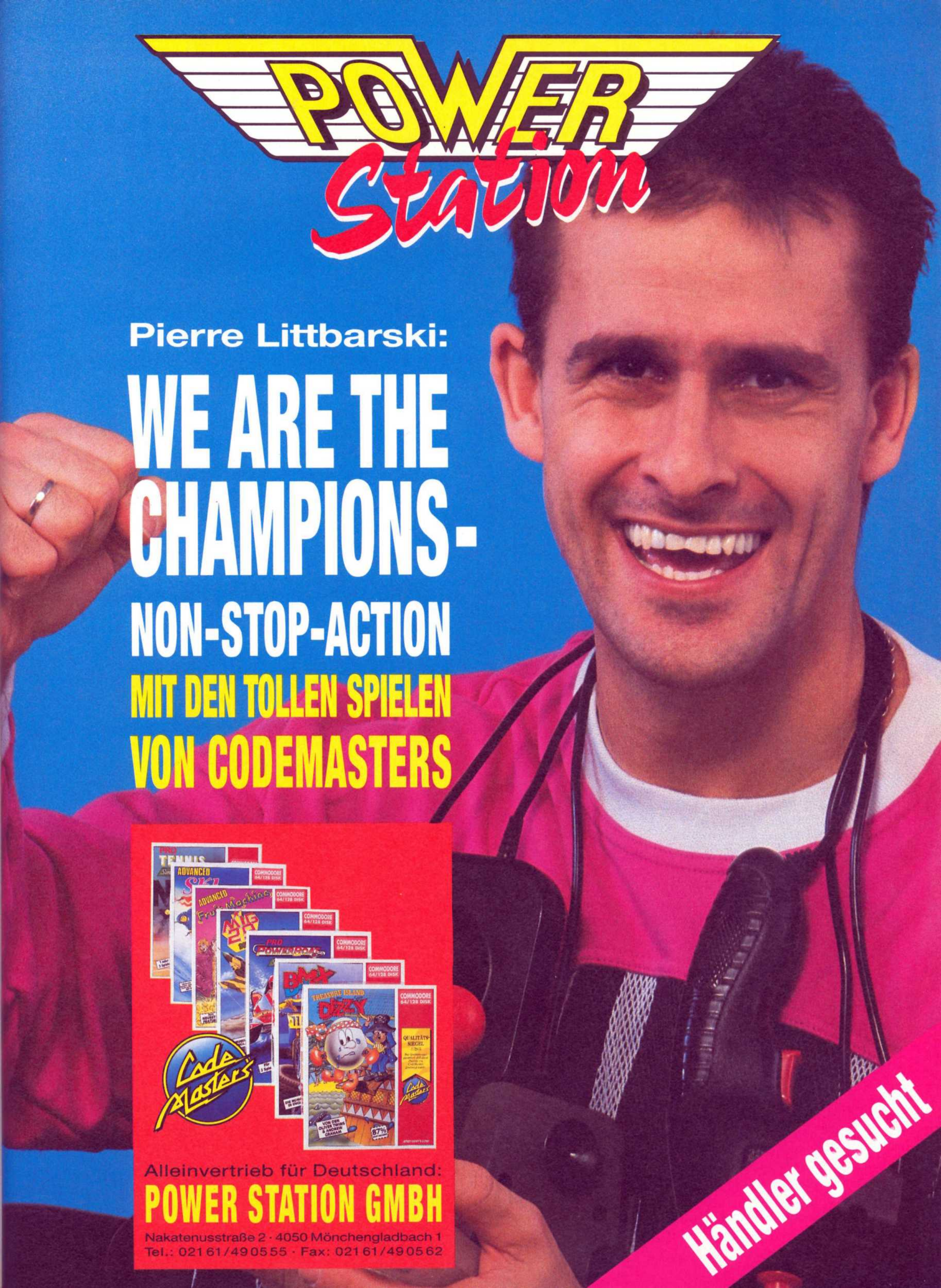
Bleibt zum Schluß zu sagen, daß hier ein gutes Animationsprogramm vorliegt, das zwar Schwächen im Bereich der Zeichenfunktionen besitzt, dafür aber einen recht guten Animator vorweisen kann. Bei einem günstigen Preis von knapp 70 Mark lohnt es sich auf jeden Fall für diejenigen, die noch keinen Animator besitzen, sich aber schon länger nach einer guten Alternative zum weitaus teuereren, allerdings auch weitaus besseren DPaint III umsehen. ■

tpr



Gut, aber nicht gut genug. DPaint III ist zwar teurer, kann aber auch viel mehr als Create a Shape.

Positiv: Relativ niedriger Preis, guter Animator, komfortables Disk-Format-Handling
Negativ: Schwächen bei den Zeichenroutinen, gewöhnungsbedürftige Echtzeitlupe



POWER
Station
Pierre Littbarski:
WE ARE THE CHAMPIONS-
NON-STOP-ACTION
MIT DEN TOLLEN SPIELEN VON CODEMASTERS
Code Masters
Alleinvertrieb für Deutschland:
POWER STATION GMBH
Nakatenusstraße 2 · 4050 Mönchengladbach 1
Tel.: 02161/490555 · Fax: 02161/490562
Händler gesucht

Nur einer kam durch



16 BIT HIT MACHINE

System: Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2

Eine Kompilation, die Ihr getrost haken könnt, will GREMLIN unters Volk bringen. Der Titel des Samplers, nämlich 16 BIT HIT MACHINE, kommt da schon einer glatten Frechheit gleich, denn auf die insgesamt drei Disks hat der englische Softwareproduzent einigen Schrott vergangener Tage gepackt. Doch kommen wir zur Einzelkritik:

Mit SKIDZ hat Gremlin ein mittelprächtiges Geschicklichkeitsspiel hingelegt, in dem Ihr Euch als „BMX-Müllmann" verdingen könnt. Die Grafik geriet ohne Zweifel recht ordentlich, wogegen es beim Sound kräftig hapert. Trotz alledem ein Lichtblick dieser Kompilation.

Einen billigen *Giana-Sisters-Wonderboy*-Abklatsch soll wahrscheinlich das zweite Game von 16 Bit Hit Machine darstellen. Bei AXEL'S MAGIC HAMMER ging nämlich, angefangen vom Gameplay bis hin zu den wüsten Soundorgien, so ziemlich alles in die Hose. Das „Glanzstück" bildet da noch die vollkommen verkorkste Grafik.

SWITCHBLADE, der dritte im Bunde, besticht ebenfalls nur durch Mittelmaß. Zum einen läßt das leidige Jump'n'Run-Thema, das bei Switchblade wieder einmal zum Tragen kommt, keinerlei Spielfreude aufkommen, zum anderen liegen Grafik und Sound weit unter gängigem Niveau.

Der eigentliche „Höhepunkt" von 16 Bit Hit Machine ist mit Sicherheit SUPER CARS, Gremlins gelungene Variante zu *Codemasters Superprint*. Bei diesem actionreichen Spiel scheint einfach alles zu stimmen. Zwar verdient die Grafik nur das Prädikat „Gut", doch wird dies durch die gelungene Soundkulisse mehr als nur wettgemacht.

Nichtsdestoweniger kann ich von dieser ansonsten eher flopbehafteten Spielesammlung nur abraten. ■

Torsten Blum

Grafik	**5-7**
Sound	**2-9**
Spielablauf	**2-9**
Motivation	**1-9**
Preis/Leistung	**4**

Das Ende naht



THE FINAL DAY

System: Amiga, **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** CT-Verlag, Schwarzenbruck, **Muster von:** Hersteller

Kaum hat man ein paar Tage nichts zu tun, schon kriegt man die nächste Ausgabe der AMIGA FUN auf den Schreibtisch geknallt. Tja, dann wollen wir mal sehen, was uns die Februarnummer zu bieten hat ...

Wieder einmal wurde die nicht mehr so ganz taufrische Spielidee, nämlich die, mittels eines wild um sich ballernden Männchens ein Raumschiff von allerlei robotischem Ungeziefer zu reinigen, aufgegriffen und überarbeitet. Damit will ich aber keinesfalls behaupten, daß THE FINAL DAY, wie dieses Game getauft wurde, deswegen schlecht wäre. Ganz im Gegenteil! Man steuert nun also seinen Helden durch endlos lange Korridore, in denen es von Robotern und Abwehrsystemen nur so wimmelt. Das Ganze wäre ja gar nicht mal so schwer, wenn die Munition unseres Kämpfers nicht limitiert wäre. Man sollte also nicht gleich wild durch die Gegend ballern, sondern versuchen, mit möglichst wenigen Schüssen die vorhandenen Gegner zu eliminieren. Natürlich findet man unterwegs auch Reservemagazine, Keycards und verschiedene andere Extras, die man dann mittels Druck auf eine F-Taste aktivieren kann. Auch an verschiedene Arten der Fortbewegung für unseren Helden hat man gedacht, er kann laufen, kriechen und sogar ganz passable Salti schlagen! Dreht man sich zu einem der zahlreich vorhandenen Computer-Terminals, hat man die Möglichkeit, verschiedene Optionen aufzurufen. Man kann sich zum Beispiel einen Überblick verschaffen, wieviel Prozent des Spieles man schon gelöst hat, Spielstände laden und abspeichern, sowie eine detaillierte Beschreibung eines gegnerischen Robots auf den Screen holen. Die Musik während des Spiels ist jedoch relativ eintönig und geht nach einiger Zeit eventuell auf die Nerven. Diesem Umstand kann man jedoch durch Druck auf die Taste 'M' beikommen. Auch die Soundeffekte lassen sich auf diese Weise an- und ausschalten. Die Grafik ist für Amiga-Verhältnisse auf einem recht durchschnittlichen Level, ist aber für die Motivation bei diesem Game nicht so entscheidend. Es wäre auch ratsam, sich eine Karte der verschiedenen Decks anzufertigen, da man sich in dem Gewühl von Korridoren recht leicht verirren kann. Um in die jeweils nächste Sektion vorzustoßen, muß man erst eine Keycard finden, mit der man dann die jeweiligen Türen öffnen kann.

Der Schwierigkeitsgrad ist stellenweise recht hoch, so daß man schon einige Zeit zu knabbern hat, bis man das Ziel des Spiels erreicht hat. Fazit: Durchaus lohnenswert. ■

Peter Parker

Grafik:	**6**
Sound:	**3**
Spielablauf:	**8**
Motivation:	**8**
Preis/Leistung:	**8**





THE 25TH CENTURY
XXVc
BUCK ROGERS
COUNTDOWN TO DOOMSDAY
SCIENCE-FICTION
COMPUTER-ROLLENSPIEL TEIL I
Fliege in die Zukunft mit einem völlig neuem Rollenspiel von SSI. Erstelle ein Team aus Kämpfern, Dieben, Piloten und Ärtzen und unterstütze Buck Rogers und seine Rebellen in ihrem Kampf das Sonnensystem von einer mächtigen Gewaltherrschaft zu befreien.
COUNTDOWN TO DOOMSDAY benutzt eine speziell erweiterte Version des preisgekrönten AD&D® Fantasy Rollenspiel-Systems von SSI, welches Ihnen 40-100 Stunden Spaß und Unterhaltung liefert! COUNTDOWN TO DOOMSDAY. Die neue Science Fiction Rollenspielserie von SSI komplett in Deutsch (PC/Amiga).
Erhältlich für:
IBM PC
Amiga
C64, C128
TSR, Inc.
IBM VGA DISPLAY
IBM VGA DISPLAY
IBM VGA DISPLAY
Published by Softgold,
Vertrieb: Deutschland: Rushware,
Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG
BUCK ROGERS and XXVc are trademarks used under license from the Dille Familiy Trust. ©1990 The Dille Family Trust, ©1990 Strategic Simulations, Inc., ©1990 TSR, Inc. All rights reserved. AD&D and the TSR logo are trademarks owned by and used under license from TSR Inc.
KOMPLETT
für PC
und Amiga
IN DEUTSCH
SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

Nostalgisch, praktisch, gut



RED BARON

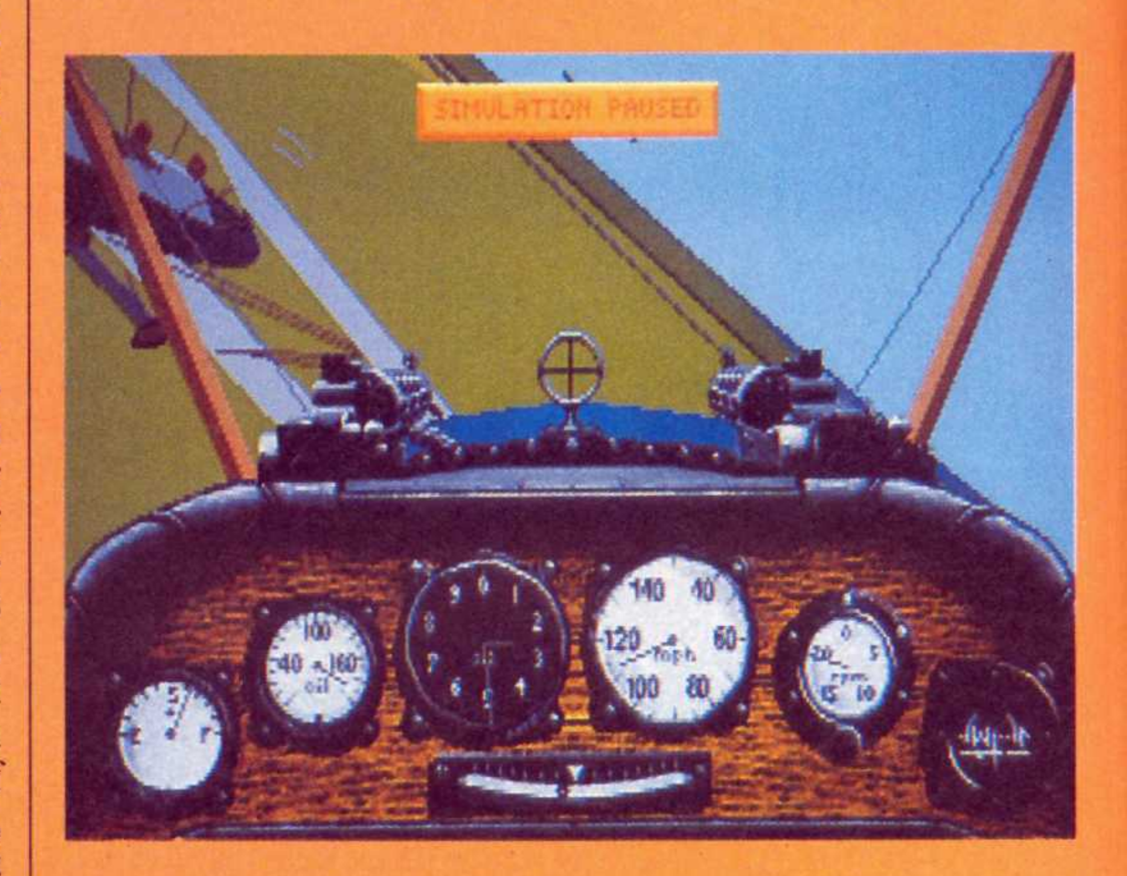
System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA, diverse Soundkarten werden unterstützt), **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Dynamix, USA, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Die Nostalgiewelle, die derzeit das Genre der Flugsimulatoren heimsucht, scheint immer größere Kreise zu ziehen. Nach Spielen wie *Blue Max* oder *Their Finest Hour* liegt nun mit RED BARON der Beitrag von DYNAMIX/SIERRA ON-LINE vor, ein Game, bei dem nicht nur Fans des legendären Baron von Richthofen voll auf ihre Kosten kommen werden.

Dynamix gelang es ohne Zweifel vortrefflich, die heißen Luftschlachten der „Männer in ihren fliegenden Kisten" in eine actiongeladene Simulation zu packen, welche dieses spezielle Kapitel des Ersten Weltkrieges quasi für den Hausgebrauch aufarbeitet. Vom eigentlichen Spielaufbau her gleicht Red Baron auf den ersten Blick seinen Vorgängern, doch bei näherem Hinsehen wird deutlich, wieviel Neuerungen in diesem Flugi stekken. Ein klares Indiz dafür dürfte schon die Tatsache sein, daß Ihr bei Red Baron auf sage und schreibe 28 Flugzeuge zurückgreifen könnt, die zu dieser Zeit Kriegsgeschichte geschrieben haben. Die Qual der Wahl wird dem Spieler zum Glück etwas erleichtert, indem er sich zuvor nämlich die Fluggefährte ausgiebigst zu Gemüte führen kann. Neben einem kurzen Portrait, welches Stärken und Schwächen des jeweiligen Flugzeuges auflistet, erwartet Euch noch die Option, die Kiste von allen Seiten zu begutachten, eine exzellente Vektorgrafik macht's möglich.

Als „blutiger Anfänger" empfiehlt es sich zunächst, einige Dogfights mit ausgebufften „Veteranen" wie dem Roten Baron (insgesamt ein gutes Dutzend) zu wagen, bei denen Ihr das richtige Feeling für Euer Baby entwickelt. Mit der nötigen Praxis sollte es dann ein Leichtes sein, die vielfältigen Missionen von Red Baron zu meistern. Logisch, daß der Spieler sowohl als Pilot der Allierten als auch des Deutschen Kaiserreiches in das Geschehen eingreifen kann. Abgesehen von zahlreichen fiktiven Einsätzen, in denen Ihr beispielsweise Jagd auf Zeppeline machen könnt, wartet das Dynamix-Produkt zusätzlich mit sieben Missionen auf, die sich streng an historischen Gegebenheiten orientieren. Ebenso steht es Euch offen, den kompletten Ersten Weltkrieg erneut durchzuspielen, ein Szenario, welches sich wiederum aus vielen spannenden Einzelaufträgen zusammensetzt. Übrigens: Selten gab es in diesem Genre derart intelligent agierende und damit schwierig zu knackende Gegner zu vermelden.

Kommen wir nun aber auf diejenigen Features zu sprechen, die Red Baron beinahe zu einem Superlativ machen. In punkto Realitätsnähe hat sich wirklich einiges getan. So werden die Einsätze zumeist in einem Geschwader, bestehend aus einem Verband von vier Flugzeugen geflogen, dessen Führung Ihr, die entsprechende Diensterfahrung vorausgesetzt, übernehmen könnt. Insgesamt können übrigens bis zu acht (!) verschiedene Flugzeuge an den Luftschlachten teilnehmen, so daß für ausreichend Abwechslung gesorgt sein sollte. Bemerkenswert erscheint mir ebenfalls, daß Umwelteinflüsse bei Red Baron ihren gebührenden Anteil haben. Außer auf Wolken und Wind heißt es erstmals auch, auf den Stand der Sonne zu achten, kann diese doch den Spieler blenden bzw. Gegner schwerer erkentlich machen. Die Cracks unter Euch können sich übrigens noch auf ein kleines Bonbon freuen. Sobald Ihr nämlich den höchsten Dienstgrad erreicht habt, wird eine Option verfügbar, in der Ihr Eure Kiste nach Belieben bepinseln könnt. Vorbildlich geriet ebenso der längst zum Standard gehörende „Videorekorder", zumal Dynamix insofern einen draufgesetzt hat, als daß sich nun einerseits komplette (!) Missionen aufnehmen lassen und andererseits der Spieler später zu einem beliebigen Zeitpunkt in eine schon „gelaufene" Mission erneut einsteigen kann. Soweit einige Schmankerln von Red Baron.



»Dieser Nostalgie-Flug verspricht Spielspaß en masse!«

In Bezug auf Grafik, Steuerung und das übrige Tralala haben sich die Jungs von Dynamix mindestens ebenso viel Mühe gegeben. Als erstes wäre da von einer an Objekten nur so strotzenden VGA-Landschaftsgrafik zu berichten, deren Detailgenauigkeit sich jedoch stufenlos zurückschrauben läßt, so

daß auch „PS-schwachen" PC's nicht die Puste ausgehen sollte. Gleiches gilt für die Aufmachung der Flugzeuge, die mit einer ausgefüllten Vektorgrafik par excellence glänzen kann. Die Animation der einzelnen Gefährte wirkt, gerade mit der entsprechenden Rechnerleistung, schlichtweg atemberaubend. Imposant auch die Geschwindigkeit, mit der die ganze Chose vonstatten geht. Ein weiterer Garant für prickelnde Luftduelle dürfte das nahezu tadellose Scrolling sein, welches die üppige Landschaft so richtig auf Touren bringt. Gefallen konnten zudem die originalgetreu in Szene gesetzten Cockpits der diversen Flugzeuge. All dies wird durch nette Zwischengrafiken abgerundet.

Besitzern einer EGA- bzw. CGA-Karte sei gesagt, daß sie, die gewohnten Abstriche in Kauf nehmend, ebenfalls ein prächtiges Programm erwartet. Die PC-interne Tröte tut sich im Falle von Red Baron einzig und allein durch Schauergeräusche hervor, ganz im Gegensatz zu der durchaus gelungenen Soundkartendudelei. Das Handling des eigenen Flugzeuges läßt dagegen kaum noch Wünsche offen, geht es doch auf gewohnt einfache Art und Weise vonstatten.

Alles in allem ist der ASM-Hitstern für Red Baron mit Sicherheit gerechtfertigt, da dieser Flugsimulator einige Neuerungen aufzuweisen hat, die ihn deutlich von anderen Games dieses Genre abheben. Zudem verspricht dieser Nostalgie-Flugi Spielspaß en masse sowie eine wirklich ausgefeilte Technik. Wenn das nicht ausreicht ... ■

Torsten Blum

Grafik	**10**
Sound (PC/Karte)	**5/8**
Realitätsnähe	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**9**

Selbst ist der Mann



Ja, und weiter geht's in unserer beliebten Reihe von Diskettenmagazin-Tests. Heute zunächst einmal eine kleine Korrektur: Die in der vorletzten Ausgabe (S.134) getesteten Games *CRAZY SUE* und *SUB RALLEY* erscheinen nun doch nicht wie geplant auf der *AMIGA FUN* 1/91, sondern auf eben dieser AMIGO, einem weiteren brandneuen Magazin, bei dem der Schwerpunkt auf Anwendung liegt, wobei aber auch die Spielefans nicht zu kurz kommen sollen.

Die Erstausgabe besteht aus zwei Disketten, wobei sich auf der zweiten die eben erwähnten und bereits getesteten Games befinden. Nach dem Booten der Disk 1 erscheint zunächst einmal ein grafisch recht nett gestaltetes Menü, welches einiges zu bieten hat. Hier findet man neben den Anleitungen zu den Programmen dieser Ausgabe noch Grundlagenkurse, Spieletests, sowie als besonderen Clou eine Bauanleitung für einen Freezer!

Natürlich dürfen auch ein paar Anwendungsprogramme nicht fehlen, die per Menü komfortabel nachgeladen werden können. *DBooter* ist ein kleines Programm, mit dem man einen kleinen Bootblock auf Disk installieren kann, der nach jedem Booten eine kleine Meldung ausgibt. So kann man sich vergewissern, daß sich nicht heimlich und leise ein böser Virus im Bootblock breitgemacht hat. Als nächstes steht einem ein Level-Editor zur Verfügung, mit dem nun jedermann selbst eigene Grafiken in eine scrollbare Spielelandschaft umwandeln kann, natürlich vorrausgesetzt, daß er auch ein wenig vom Programmieren versteht. Mit dem *Disk-Coder* ist jeder Amiga-Besitzer in der Lage, seine Disketten vor dem unliebsamen Zugriff Dritter zu schützen, indem wahlweise der Bootblock (bei NoDOS-Disks) oder die ganze Diskette codiert werden, so daß sie ohne dieses Programm nicht mehr entschlüsselt werden können. Die glücklichen Besitzer eines Amiga 1000 haben es dabei besonders einfach, das Programm erzeugt nämlich eine spezielle Kickstart-Diskette, die dann einfach anstatt der normalen gebootet werden kann.

Für die armen User eines A500 oder A2000 bleibt da nur die Möglichkeit, das Teil auf Eproms zu brennen und mittels einer Kickstartumschaltplatine in den Rechner zu integrieren.

Als kleines Bonbon zum Abschluß befindet sich auf Disk 1 noch eine spielbare Demo-Version des Games *Lettrix.*

Fazit: Wer auf der Suche nach gerade solchen Utilities ist, Interesse an Hardwarebasteleien hat und noch ein paar gute Spiele obendrauf möchte, ergreife die Gelegenheit beim Schopf und kaufe sich das Teil, für das Geld isses fast geschenkt! ■

Peter Parker

Gesamteindruck:	**9**
Preis/Leistung:	**10**

SURFIN'

Fünf Jahre ASM – Grund zum Feiern! Macht Ihr mit? Na, klar doch! Wir lassen nämlich einen fliegen – und zwar nach Amerika. Ja, Leute, einer von Euch macht den langen Schuh gen Florida, den Bauch in die Sonne strecken. Zwei Wochen, Flug, Übernachtung, Programm & Taschengeld – alles inklusive!

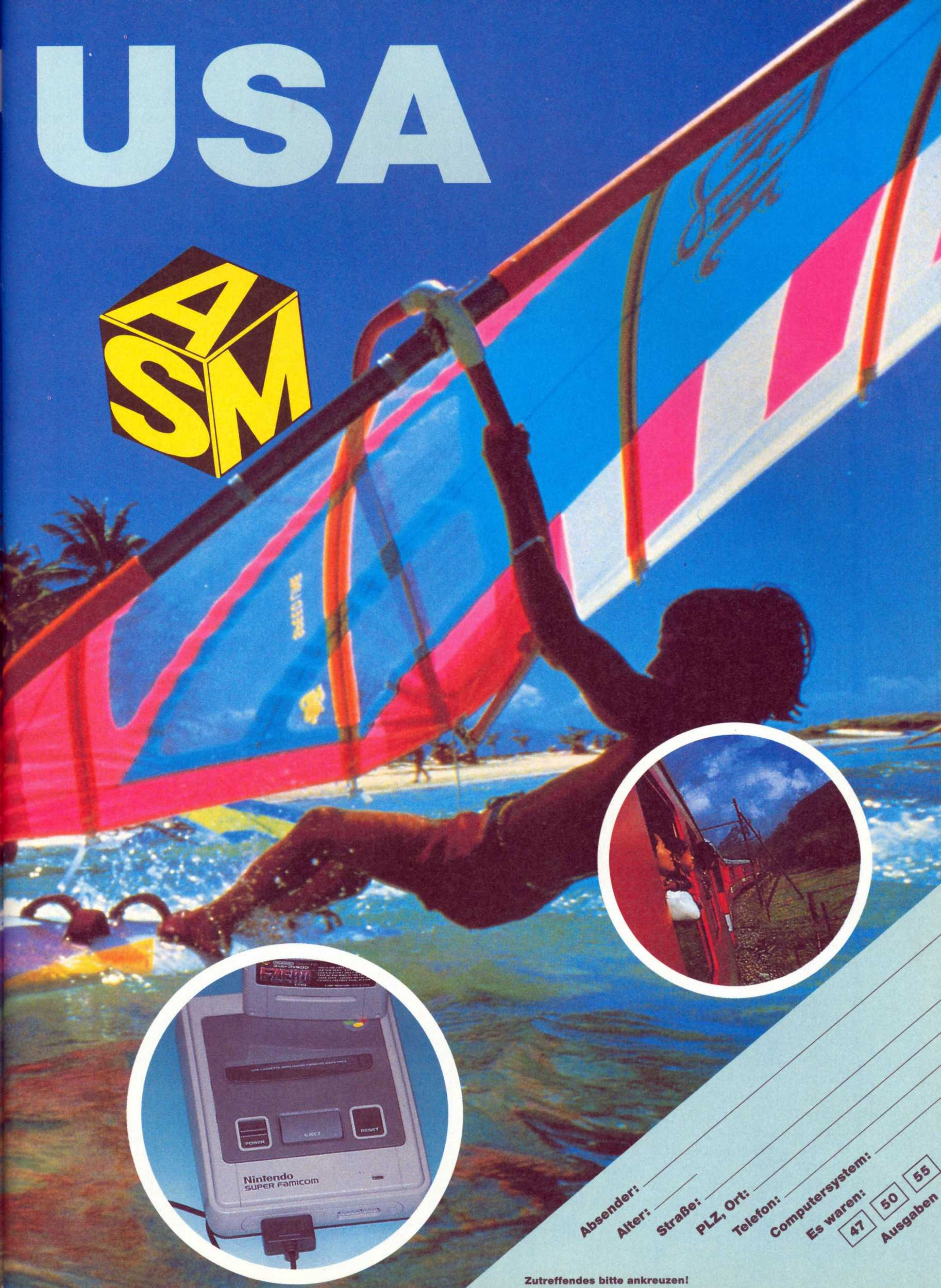
Aber es geht noch weiter – Als weitere Preise winken: Eine Videokamera mit Rekorder, eine Stereoanlage, ein Super Famicom mit drei Spielen und last but not least ein Inter-Rail-Tikket, mit dem Ihr vier Wochen lang in ganz Europa herumreisen könnt.

Und so geht's: Sagt uns, wieviele Ausgaben der ASM (inklusive der 3/91, aber ohne die Sonderausgaben) bisher erschienen sind. Waren es 47, 50 oder 55? Wenn Ihr richtig ratet, habt Ihr schon fast gewonnen. Schneidet nur untenstehenden Coupon aus, klebt ihn auf eine Postkarte, und schickt den ganzen Klamauk an:

ASM-Redaktion
TRONIC-Verlag
Postfach 870
3440 Eschwege.

Kennwort: Prost. Einsendeschluß ist der 15. März 1991. Rechtsweg? Ausgeschlossen!




USA
ASM
Nintendo
SUPER Famicom
POWER
EJECT
RESET
Absender:
Alter:
Straße:
PLZ, Ort:
Telefon:
Computersystem:
Es waren:
47
50
55
Ausgaben
Zutreffendes bitte ankreuzen!

Wayne sei dank! ●●●●●●●



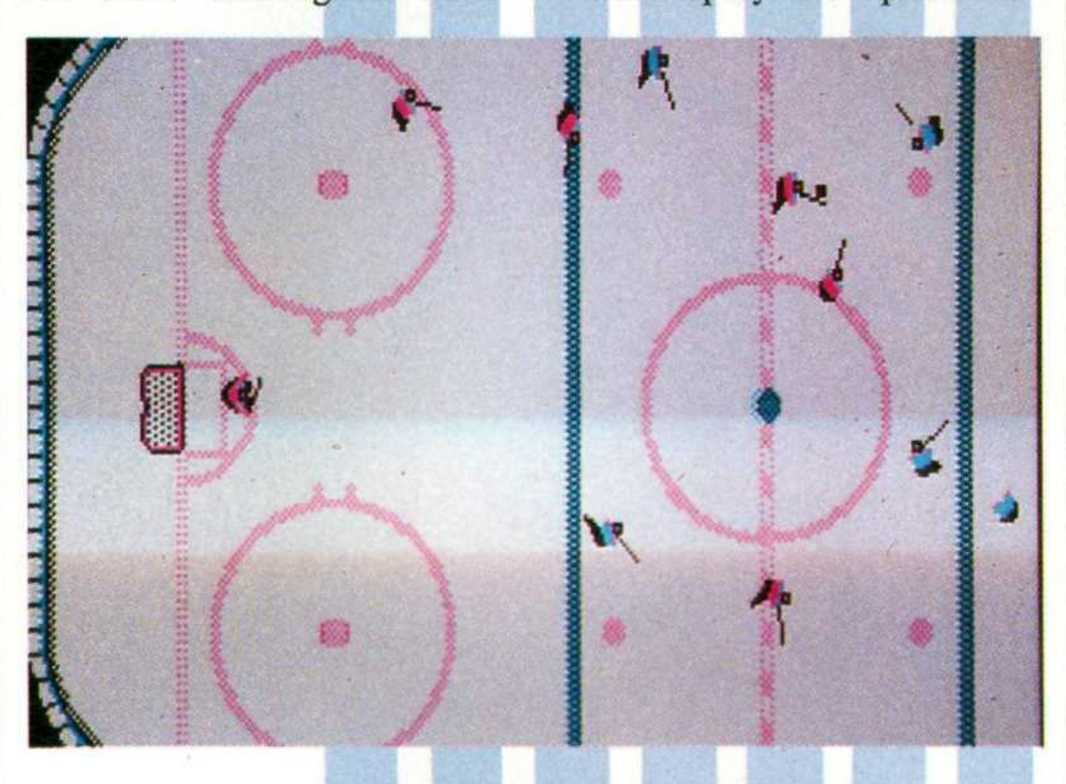
WAYNE GRETZKY HOCKEY II

System: PC (CGA, EGA, AdLib, Soundblaster, Maus, Joystick), **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Bethesda Softworks, USA, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Wayne does it again! Nach über einem Jahr schöpferischer Pause kann der amerikanische Hersteller BETHESDA WORKS nunmehr den zweiten Teil eines der besten Eishockey-Spiele aller Zeiten bieten: WAYNE GRETZKY HOCKEY II! „Tolle", neue Features und das Zugpferd Wayne Gretzky, einer der besten Eishockey-Spieler der Welt, sollen dem Remake zum erhofften Erfolg verhelfen.

Wer WGHII zum ersten Mal einlädt, wird zunächst einmal sehr darüber erstaunt sein, wie wenig sich doch augenscheinlich gegenüber dem ersten Teil geändert hat. Die Spieloptionen sehen irgendwie sehr bekannt aus, die Steuerung per Keyboard, Joystick und Maus kennt man auch schon in- und auswendig. Der größte Hammer: Sogar die Grafiken sind völlig identisch! Während der Time-Outs, bei Prügelszenen oder anderen Menü-Einblendungen gibt's absolut null neue Augenweiden. Warum denn das???

Beginnen wir mal mit den Optionen, die schon aus dem ersten Teil bekannt sein dürften. Der Spieler darf in einem großen Start-Up-Menü entscheiden, ob er die Mannschaft nur coachen möchten, ob er dies Gretzky überlassen soll, ob er einen eigenen Spieler auf dem Feld *zusätzlich* zum Coachen oder *ausschließlich* steuern möchte. Weiterhin verfügt dieses Menü über Einstellungsmöglichkeiten für die Spielzeit, den Schwierigkeitsgrad, die Mannschaftsfarben und diverse andere Outfitfragen. Das Neue: Ihr könnt zwischen vier Schiedsrichtern mit unterschiedlichem Temperament wählen, d.h. die einen schicken die Spieler bei Fouls schnell auf die Bank, andere gehen recht lax mit dem Regelwerk um. Nun ja, für diese Kleinigkeit hätte man das Game nicht auf den Markt bringen müssen, aber schließlich gibt's die wichtigsten neuen Features im Spiel selbst.



Dies beginnt schon bei der direkten Aktion auf dem Eis. Die bewährte Vogelperspektive und die Animation der kleinen, aber rundum gelungen Sprites wurde belassen, dafür reagiert die Computermannschaft jedoch weitaus intelligenter und geschickter als im ersten Teil. Die neuen Routinen lassen die Computerjungs viel aggressiver und torgefährlicher werden, so daß Ihr sehr gut auf die Defensive achten müßt! Die Steuerung des eigenen Spielers ist jedoch nicht so toll geraten. Zwar ist die Idee grundsätzlich gut, den jeweils zu steuernden Spieler anwählen und sogar die Entscheidung treffen zu können, wann der eigene Feldspieler einen Paß bekommt, doch wenn Ihr dafür neun verschiedene Tasten bedienen müßt, geht bei der Eishockey-typischen Hektik in Windeseile die Übersicht flöten. Mein Tip: Nur mit dem Joystick läßt sich WGH II optimal spielen. Dann aber geht der Fun wirklich richtig los! Wenn die ersten Tore mit tollen Kombinationen geschossen wurden und Ihr per Instant-Replay die spannendsten Szenen jedes Viertels nochmals genießt, wird Eishockey vor dem Schirm zum Erlebnis.

WGH II kann aber noch mehr: Vor Spielbeginn oder während der Time-Outs können die Mannschaftsaufstellung, die einzelnen Formationen oder sogar die charakteristischen Stärken und Schwächen der Spieler geändert werden. Eure Mannschaft besitzt eine bestimmte Gesamtpunktzahl, die auf die Spieler verteilt werden kann. Darüber hinaus bietet WGH II gegenüber dem Vorgänger das Zusatzfeature, insgesamt 16 verschiedene Spieltaktiken auszuarbeiten. In einem eigens dafür geschaffenen Playeditor können beliebige Spielzüge mit Vektoren (!) eingegeben oder vom Computer vordefinierte Spielzüge übernommen werden. Davon unabhängig kann die Mannschaft offensiv, aggressiv oder defensiv eingestellt werden. Was will man mehr?

Weitere Goodies von WGH II betreffen zwar nicht das Spiel selbst, sind aber auch ganz schick: Die Torszenen des **gesamten** Spiels können abgesaved werden, gleiches gilt natürlich für die gesamte Spiel-Konfiguration. Und endlich: Im Zwei-Spieler-Modus können nun *beide* Spieler in *einer* Mannschaft antreten.

Da stellt sich nun natürlich die Frage: Lohnt es sich für Besitzer von WGH, jetzt nochmals 90 Märker locker zu machen, um sich WGH II zu besorgen? Ich finde nicht, denn die wahren Stärken des Programms, sein Spielwitz liegen in der Aktion auf dem Eis. Und schließlich hat sich daran sehr wenig geändert. Wer den Vorläufer noch nicht sein eigen nennt, sollte sich hingegen WGH II zulegen, denn die neuen Features sorgen für zusätzliche Abwechslung und Langzeitmotivation. Wer sich so richtig in die ganzen Optionen einarbeitet und den „Playeditor" mit geschickten Taktiken bedienen kann, wird WGH II schätzen lernen. Vollends empfehlenswert für *alle* Eishockeyfans wäre WGH II nur, wenn endlich ein Liga-Modus eingebaut worden wäre. Doch denkste: Dafür müßt Ihr eine Liga-Modus-Disk einkaufen, die Euch nochmals 90 Mark kostet. Wer dann immer noch Kohle übrig hat, kann sich übrigens sogar noch eine Diskette mit „Fight-Videos" für 40 DM zulegen. Der Inhalt: Digitalisierte Prügelszenen von „echten" Eishockey-Schlachten. Wer's braucht... ■

Michael Suck

Grafik/Animation (EGA)	**7**
Sound (PC/AdLib)	**3/8**
Realitätsnähe	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**


THE ULTIMATE
Ride
Geben Sie Vollgas bei ...
Bändigen Sie Ihre Traummaschine in diesem herausfordernden Motorradrennen. The Ultimate Ride bringt Zweiradaction in Ihr Wohnzimmer und wird an Ihren Nerven kitzeln!
Wählen Sie Ihr Motorrad aus sechs ultraschnellen Rennmaschinen und rasen Sie über die berühmtesten Grand Prix Rennstrecken. Sollten Sie lieber im normalen Straßenverkehr fahren, so können Sie im „Country Style" zwischen sechs teuflischen Strecken wählen.
Mit The Ultimate Ride können Sie sogar eigene Rennstrecken erstellen und einen Freund zum Wettrennen herausfordern!
Diese Computersimulation kombiniert fantastisch animierte Grafik und einen authentischen Sound mit einer außergewöhnlichen Realitätsnähe!
The Ultimate Ride — ein interaktiver Computerfilm, in dem SIE die Hauptrolle spielen!
Können Sie sich dieses Abenteuer entgehen lassen?
MINDSCAPE
HOTLINE – 02101/63757
Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,–
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2
ENGINE DISPLACEMENT: 1000cc
MAXIMUM SPEED: 170 MPH
1/4 MILE: 10.68 SEC AT 130.00 MPH
SUMMARY
ACCELERATION : EXCELLENT
HANDLING : EXCELLENT
RESPONSE : FAIR
BRAKES : FAIR
MAKE: KAWASAKI NINJA ZX-10
RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon 02101/6070
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG

Reise ins Vergessene Land



THE SAVAGE EMPIRE

System: PC (640 KByte, EGA, VGA), **empf. VK-Preis:** ca. DM 120, **Hersteller:** Origin, Austin, Texas, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Schlösser sind out, Schätze sind in! So glaubt man jedenfalls angesichts der Adventure-Welle im *Indy*-Stil. Vom Mittelalter führt der Weg über den Weltraum (*Buck Rogers, Lightspeed, Hard Nova*) in die Weite unerforschter Kontinente. Dampfender Dschungel, verlorene Welten und im Hintergrund Humor vom Feinsten. *Monkey Island* oder *Space 1889* machen's vor, ORIGIN zieht nach.

Ganz im vetrauten *Ultima*-Stil erforscht der Avatar THE SAVAGE EMPIRE. Ein riesiges, urzeitliches Tal bildet den ersten Schauplatz der WORLDS OF ULTIMA. Dumpfe Trommeln, klagende Vogelschreie und ein Haufen Rätsel erwarten uns in Eodon. Man darf gespannt sein, welche exotischen Welten *Lord British* und seinen Mannen als nächste einfallen!

Aus der Packung fallen mir eine farbenprächtige Karte des Tals (leider „nur" aus Papier), eine „Ultimate Adventures"-Ausgabe mit wichtigen Hinweisen sowie die Kurzanleitung entgegen. So sehr die ersten beiden auch Dschungelatmosphäre beschwören, so gegenwärtig ist doch Britannia. Kurzanleitung und Bildschirmaufbau sind fast direkt aus *Ultima* übernommen: Links das fein gemalte Geschehen aus der Vogelperspektive mit Zeitangabe und Ikonenleiste, rechts Dialogfenster und Partyliste bzw. Inventar oder Porträt. Wer mag, kann alle Handlungen mit Tasten einleiten. Soll es aber schnell gehen, z.B. bei Inventarverschiebungen, ist die Maus anzuraten.

Nach aufregenden Abenteuern habt Ihr Britannia gerettet. Des Königs Bitte im Ohr, das Geheimnis der schwarzen Mondsteine zu enträtseln, sucht Ihr Prof. Ratkin auf. Euer Freund ist Gelehrter alter Schule – kein Bereich der Naturwissenschaften oder der Frühgeschichte ist vor ihm sicher. Leider ist Jimmy Malone gerade bei Rafkin zu Besuch. Der penetrante Journalist ist Euch gleich herzlich unsympathisch. Er läßt sich nicht abschütteln, als Rafkin mit dem Mondstein experimentiert .... und so werdet Ihr alle drei nach Eodon versetzt. Schwach erinnert Ihr Euch an eine schöne Kriegerin, die von Bestien entführt wird. Im Gespräch mit den Einwohnern erfahrt Ihr mehr über Aiela (so heißt die Schöne), die Gefahren des Tals und den Verbleib Eurer Gefährten. Es gilt zunächst, Rafkin und Malone zu finden. Durch weitere Aufgaben tastet Ihr Euch an die Geheimnisse des Landes heran und könnt schließlich den Frieden wieder herstellen. Viele hilfreiche Geister stehen Euch zur Seite, nicht zuletzt Triolo. Diesem seid Ihr merkwürdig vertraut....

Gezaubert wird stilgerecht durch Kombinieren von dreierlei Totems und Opfergaben. Allerdings kann nur ein waschechter Schamane wie Freund Triolo (!) die neun Sprüche anwenden, um etwa Feinde zu bezirzen oder Hilfe herbeizuholen. Bekannt ist indes der „solo mode". Ihr könnt einzelne Charaktere zum Erkunden vorschicken, die anderen warten solange. Dabei könnt Ihr aber niemanden ansprechen und auch keine Höhlen betreten.



Euer Charakter entscheidet sich nach Antworten, die Ihr dem Schamanen eingangs auf moralische Zwickmühl-Fragen gebt. Ein dickes Manko ist, wie beim „Mutter"-Spiel, der einzige speicherbare Spielstand. Wer grobe Fehler vermeiden und nach Herzenslust experimentieren möchte, muß das Save-Verzeichnis auf bzw. von Disketten kopieren. Hier hinkt Origin dem Standard arg hinterher.

»Dinos, Dampf und Dschungelflair – da muß ein Rollenspieler her!«

Zugelegt haben hingegen Musik und Grafik. Der Preis: Ein AT mit Speichererweiterung muß es schon sein, damit man in den vollen Genuß kommt. Doch auch unter EGA stampft der Dino munter durchs Bild. Das Wilde Reich verpackt erfrischend neue Ideen in gewohnt schönem Rahmen. Mit Englischkenntnissen und etwas Einarbeitung finden auch Anfänger durchs Gestrüpp der Intrigen.

Gerüchten zufolge soll die nächste „Ultima-Welt" uns auf den Mars entführen. Auch an *Ultima VII* soll *Lord British* fleißig basteln. Freuen wir uns schon auf die nächsten Straßenfeger. In der Zwischenzeit: Nichts wie hinein ins Dschungelvergnügen! ■

Eva Hoogh



Der vorlaute Malone bleibt Euch leider auch im SAVAGE EMPIRE erhalten! *Fotos (2): PC*

Grafik ..	**EGA/VGA 9/11**
Steuerung	**8**
Handlung	**9**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**



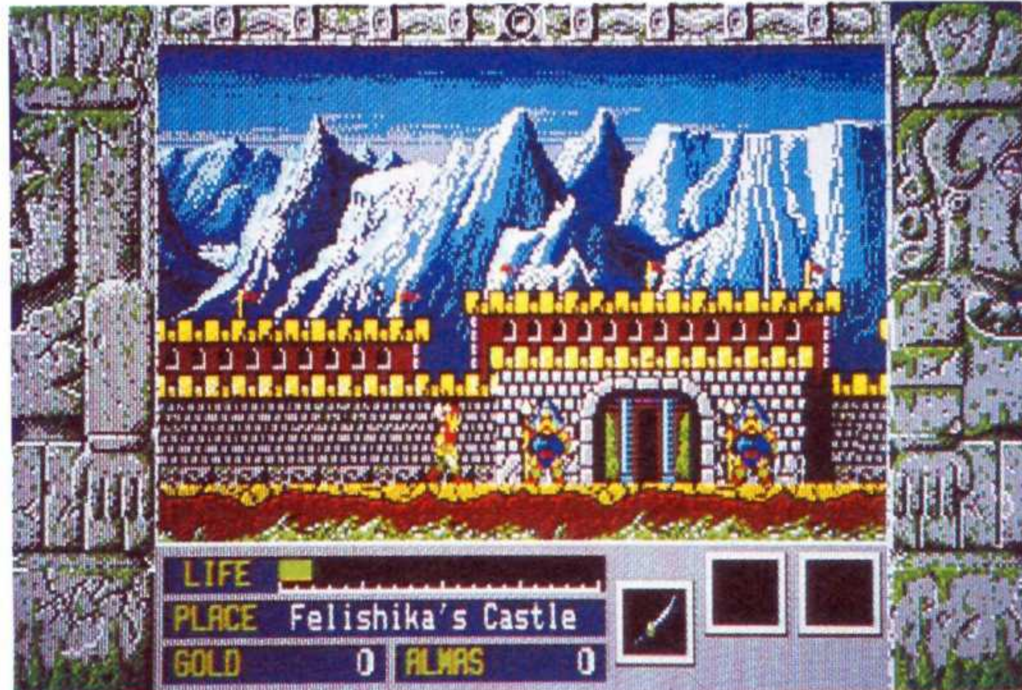
ZELIARD

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA), **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Sierra-Zwitter

Sicherlich ungewöhnlich für Sierra On-Line, daß es der kalifornische Softwareproduzent einmal mit einem Actionspielchen probiert. Freunden des Adventurespezialisten sei jedoch zu ihrer Beruhigung gesagt, daß das neueste Produkt namens Zeliard auch deutlich Züge eines Rollenspieles trägt. Die Story in aller Kürze: Wieder einmal stellt sich dem Spieler die Aufgabe, Prinzessin Schlumumba aus den Klauen böser Mächte zu befreien, deren Schreckensherrschaft zudem schon seit langer Zeit die einst so friedliche Abenteuerwelt plagt.

Zu Beginn des Spieles gleicht Zeliard mit Sicherheit einem reinrassigen Rollenspiel, gilt es doch, in der Stadt die nötigen Ausrüstungsgegenstände sowie Informationen für das bevorstehende Abenteuer zusammenzuklauben. Doch spätestens, sobald die Durchquerung der zahlreichen Dungeons auf dem Programm steht, entpuppt sich Zeliard als ein typisches Jump-'n'-Run-Spiel. Die labyrinthartig angelegten Höhlensysteme bergen nämlich neben einigen natürlichen Hindernissen eine Vielzahl feindlicher Kreaturen, welche Ihr mit Euren Waffen niederstrekken solltet.



Die Grafik des neuen Werkes von Sierra On-Line würde ich allerhöchstens im Bereich der oberen Mittelklasse ansiedeln, denn sowohl CGA- als auch EGA-Grafik wirken auf die Dauer recht eintönig. Zudem läßt das Vier-Wege-Scrolling stark zu wünschen übrig. Gleiches gilt für den Sound sowie die spärlichen Effekte, außer, der Spieler ist Besitzer einer Soundkarte.

Am besten schaut Ihr Euch also das Game erst einmal genauer an, bevor Ihr übereilt zuschlagt. ■

Torsten Blum

Grafik	**7**
Sound (PC/Karte)	**5/7**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**6**

CREATURES

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Thalamus, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Schönheit? Nein danke!

Monster über Monster! Ob nun von oben bis unten behaart, ohne Body, rot, grün, kleinwüchsig oder verschrumpelt – dies alles bietet das neue Game Creatures von Thalamus. Mal abgesehen von den Monstern, ist auch der Schwierigkeitsgrad ganz schön haarig, und es sind einige Anläufe nötig, um die Level zu schaffen.

Die eigentliche Spielfigur sieht eher aus wie der Steinzeitmensch schlechthin. Zu Anfang des Spielgeschehens befindet sich jenes in Fell gehüllte Etwas auf einem Felsvorsprung, von dem zunächst heruntergehüpft werden muß, um die Reise über Stock und Stein fortsetzen zu können. Seine Aufgabe ist es, diverse Monster zu finden und aufzusammeln. Diese sind jedoch gut versteckt und bewacht, so daß es einige Mühe kostet, sie zu erreichen. Erkennen kann man sie an einem auffälligen Blinken.

Für die Rettungsaktion stehen 600 Sekunden Echtzeit sowie verschiedene Waffen zur Verfügung. Diese müssen allerdings erst in einem Shop erworben werden. Um aber überhaupt etwas kaufen zu können, muß man genügend Monster gesammelt haben. Sollte dies geschehen sein, so kann man während des Spielens die Waffenauswahl betätigen, indem der Joystick nach unten gedrückt und der Feuerknopf gehalten wird.

Selbstverständlich besitzt unser Steinzeitmensch auch zu Anfang schon Waffen, denn er muß schließlich erst Monster sammeln gehen, um sich Ausrüstung hinzukaufen zu können. Er kann Feuer speien und schießen, aber auch körperlich ist er recht fit: Springen und laufen sind seine Spezialitäten.

Die haarige Geschichte der Creatures, was im übrigen die Abkürzung für C-lyde R-adcliff E-xterminates A-ll T-he U-nfriendly, R-epulsive E-arth-Ridden S-lime bedeutet, ist ein recht nettes Spielchen, aber eben wieder einmal nur eines der nur allzu typischen Jump-'n-Runs. ■

Sandra Alter

Grafik	**8**
Sound	**5**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**



Flottes Dreierpack



HOLLY-WOOD COLLEC-TION

System: Atari ST (nur Farbe), **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Auf den ersten Blick klingt die Zusammenstellung von OCEANS neuester Compilation HOLLYWOOD COLLECTION recht vielversprechend, beinhaltet dieses Potpourri doch die Versoftungen dreier Megafilme vergangener Jahre, als da wären: GHOSTBUSTERS II, BATMAN und INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE. Aber genug der langen Vorrede, nehmen wir uns lieber das „Hollywood-Trio" im einzelnen vor.

Indiana Jones and the Last Crusade stellt ohne Zweifel den Tiefpunkt dieses Samplers dar. Trotz seiner vier haarigen Levels will in diesem Game Marke Jump'n'-Run nämlich zu keinem Zeitpunkt echter Spielspaß aufkommen. Zudem macht die Grafik nicht gerade den besten Eindruck, wie es auch beim Sound schon wesentlich Besseres zu hören gab.

Weiter geht's mit Batman, einem aus fünf actiongeladenen Parts bestehendem Spiel. Keine Frage, daß bei soviel Action schnell Batfieber, sprich: Spielspaß aufkommt. Selbst wenn das Game damals keinen ASM-Hitstern einheimsen konnte, so bestischt Batman dennoch durch eine exzellente Grafik, gepaart mit einem fetzigen Sound.

Am besten gefiel mir allerdings Ghostbusters II, ein Spiel, das sich in drei verschiedenartige Abschnitte unterteilt. Die Technik steht dem abwechslungsreichen Gameplay übrigens in nichts nach. Eine farbenfrohe Grafik, hervorragend in Szene gesetzte Sprites sowie der typische Ghostbusters-Sound dürften in dieser Hinsicht wohl eine klare Sprache sprechen.

Abschließend kann ich Euch diese Kompilation aus dem Hause Ocean durchaus empfehlen, obgleich es bei der Hollywood Collection beileibe nicht zu einem Hitstern gereicht hat. ■

Torsten Blum

Grafik	**7-9**
Sound	**6-9**
Spielablauf	**5-9**
Motivation	**5-9**
Preis/Leistung	**8**

Dizzy wieder on Tour!!!



FANTASY WORLD DIZZY

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 20 Eier, **Hersteller:** Code Masters, England, **Muster von:** Hersteller.

Dizzy ist wieder on Tour. Diesmal allerdings nicht auf einer Schatzinsel, sondern in einer Phantasie-Welt. Demzufolge heißt CODE MASTER's neuestes „Humpty-Dumpty-Game" FANTASY WORLD DIZZY.

Das englische Label ist nun mittlerweile schon sehr bekannt für recht unterhaltsame Games zu einem Wahnsinns-Niedrigpreis. Mit *Treasure Island Dizzy* landete Code Masters *bei mir* sogar einen Hit. Zwischendurch wollten die Briten uns mit *Fast Food* beglücken, was uns jedoch lehrte, daß ein Ei doch nicht dem anderen gleicht. Nun denn, wie heißt da das andere Sprichwort: „Ausnahmen bestätigen die Regel."

Doch: Auf die schlechten Tage folgen die guten: Batsch, auf Fantasy World Dizzy klebt nun wieder der ASM-Hitstern! Und dies ist nicht nur einer von meinen (schlauen?) Sprüchen. Das Spielprinzip von Humpty Dumpty's neuestem Abenteuer gleicht dem vorigen auf der Schatzinsel. Dizzy wurde in eine bunte, sehr lebendige Welt mit vielen Geheimnissen versetzt. Auch hier gilt es wieder, bestimmte Gegenstände als brauchbar zu erkennen, um sie dann zur richtigen Zeit am richtigen Ort einzusetzen.

Im Gegensatz zur Treasure-Produktion trifft Dizzy in diesem Game sogar auf verschiedene „Ei-Kollegen", die ihm diverse Auskünfte erteilen oder ihn mit brauchbaren Gegenständen bestücken. Die Story spielt sowohl in Wald und Wiesen als auch in einer alten Ritterburg. Im Verlies dieser Burg beginnt auch Dizzys Suche nach den altbekannten goldenen Münzen, die vollständig sein müssen, ehe er das Abenteuer beenden kann.

In diesem Verlies wird man einen Troll vorfinden, der Dizzy im Tausch gegen einen (schon vorhandenen) Apfel die Information gibt, daß er die den Weg versperrende Feuersbrunst mit dem neben ihm stehenden Krug Wasser löschen könne (kann man sich zwar fast denken, gibt aber Points!). Weiterhin befindet sich in diesem Raum ein Stückchen Brot, das Dizzy auch mitnehmen sollte. Denn dies braucht er für das nächste Hindernis: Eine Ratte. Legt man ihr das Brot hin, so gibt sie den Weg frei.

»Fantasy World Dizzy – Budget kann kaum besser sein!«

Bevor dies getan wird, findet Dizzy jedoch noch einen Stein, den er auch mitnehmen sollte. Er dient nämlich etwas später dazu, ihn ins Wasser zu werfen, um so den Wasserstand zu erhöhen, wodurch man auf die andere Seite eines Flußes gelangen kann. Auch ein Knochen, den man im obersten Türmchen der Burg findet, könnte von Nutzen sein, einen übelst gefährlichen Köter zu beruhigen.

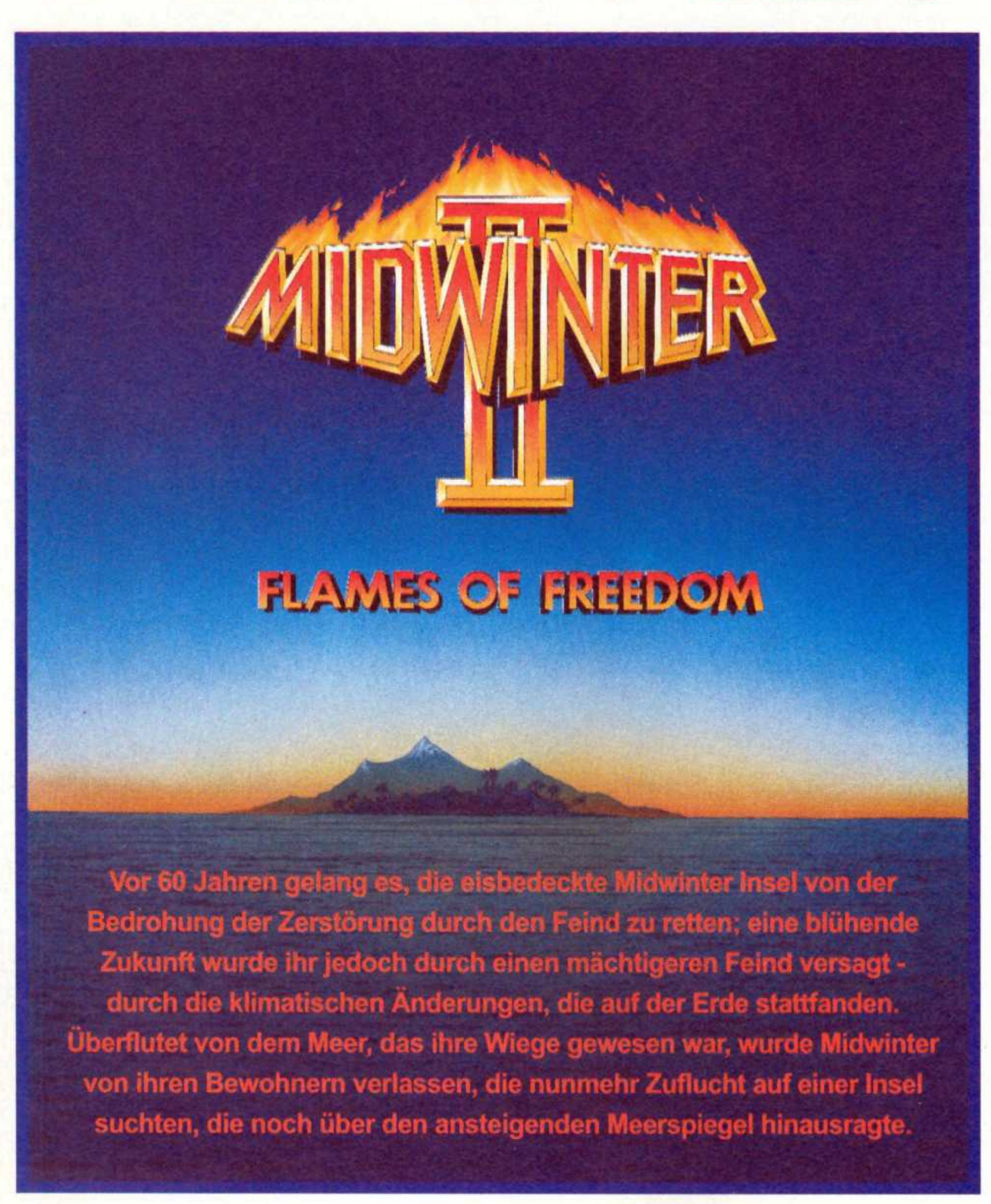
So, ich denke, das waren der Tips genug. Den Rest müßt Ihr schon selbst rausfinden. Aber denkt immer daran: Dizzy darf nur zweimal zu Rühr- oder Spiegelei werden, beim dritten Mal is' der Bub hi! ■

Sandra Alter



	Amiga / ST
Grafik	**8 / 8**
Sound	**7 / 6**
Spielablauf	**9 / 9**
Motivation	**10 / 10**
Preis/Leistung	**10 / 10**

FLAMES OF F



Vor 60 Jahren gelang es, die eisbedeckte Midwinter Insel von der Bedrohung der Zerstörung durch den Feind zu retten; eine blühende Zukunft wurde ihr jedoch durch einen mächtigeren Feind versagt - durch die klimatischen Änderungen, die auf der Erde stattfanden. Überflutet von dem Meer, das ihre Wiege gewesen war, wurde Midwinter von ihren Bewohnern verlassen, die nunmehr Zuflucht auf einer Insel suchten, die noch über den ansteigenden Meerspiegel hinausragte.



In den gemäßigteren Äquatorialgegenden des Atlantik gab es eine unter 42 Inseln, welche die Überlebenden einlud, der Atlantischen Föderation beizutreten, einer Vereinigung, die nach Frieden, Wohlstand und Demokratie strebte. Doch diese neue Heimal wird von dem bösen Imperium der Sahara bedroht, einer mächtigen Militärdiktatur in den Wüsten Afrikas, die bereits eine Reihe anderer Inseln unterjocht und einen Konflikt mit der Föderation inszeniert.

Die versklavten Inseln bilden den Zufluchtsort für die Freiheitskämpfer, die sich aus der Beherrschung durch die Sahara befreien und der Föderation beitreten wollen. Die Mammutaufgabe, mit der sich die Föderation jetzt konfrontiert sieht, besteht in der geheimen Unterstützung der Inseln, die sich lösen wollen, bevor das Imperium der Sahara zur endgültigen Machtübernahme des Atlantischen Raumes schreitet. Es gilt, die "Flammen der Freiheit" zu entzünden - und Sie sind der nächste Fackelträger.



ATARI ST SCREENSHOTS

Holen Sie über Stunden das Letzte aus Körper und Geist heraus, um in diesem erstaunlichen, aufregenden und fesselnde

REEDOM

Als dem besten Agent der Atlantischen Föderation werden Ihnen die gefährlichsten geheimen Missionen auf den 41 Inseln übertragen. Jede Insel hat ihre eigene politische, verwaltungstechnische und kulturelle Perspektive, so daß jeder Einsatz eine andere Kombination von physichen, geistigen und psychologischen Voraussetzungen verlangt.

RESTRICTED

EINSATZBESPRECHUNG - BENI MAZAR

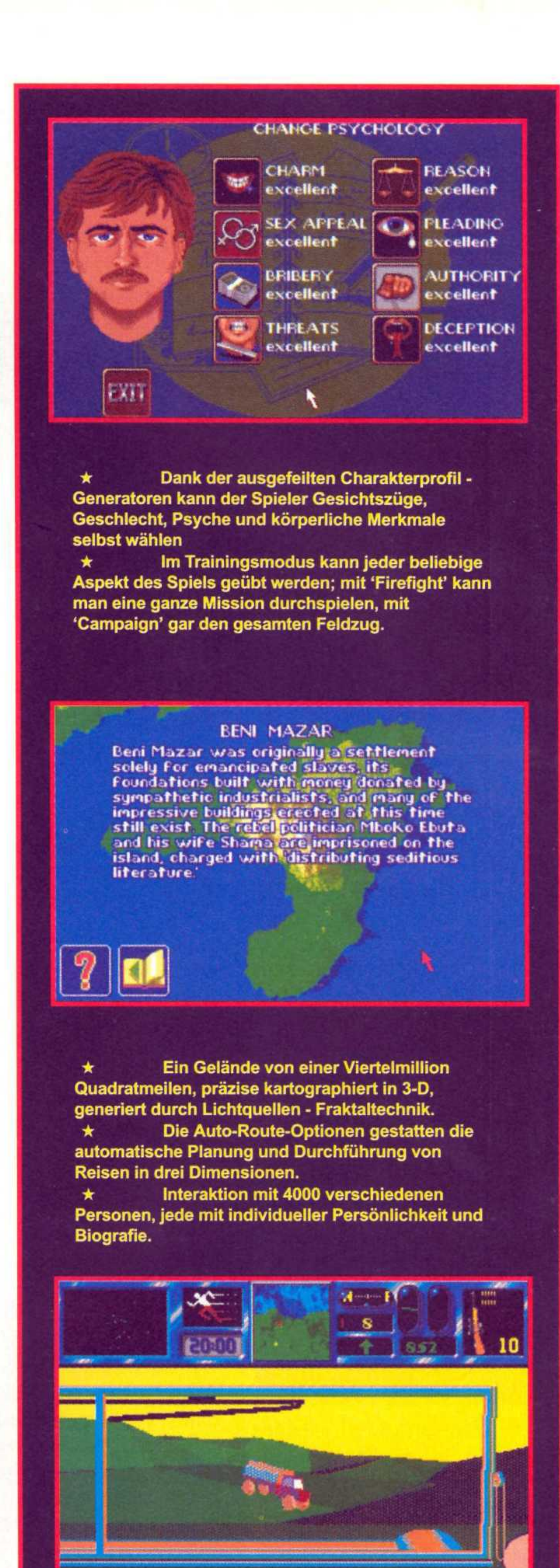
Ihre erste Aufgabe besteht in der Sabotage des Kraftwerks, wobei der ganze Ablauf von Ihnen organisiert werden muß: Sprengstoff von einem militärischen Stützpunkt stehlen; den Ingenieur ausfindig machen, der die Anlage konstruiert hat; seine Tochter befreien, um ihn zur Aushändigung der Pläne zu bewegen; ein Fahrzeug entführen; die Wachen überlisten oder töten; die Explosion vorbereiten - und schießlich ungesehen entkommen.

Ihre Einsätze führen Sie im Alleingang durch, wenn auch nicht ohne fremde Hilfe. Sie können mit 4000 Personen interagieren: mit Freunden, Feinden und sogenannten Freunden. Jeder hat sein eigenes Gesicht, seine Persönlichkeit und seine individuelle Biografie. Es gibt 24 verschiedene Transportmethoden, über Land, in der Luft, über und unter Wasser. Das Gebiet umfaßt mehr als eine Viertelmillion Quadratmeilen, alle kartographiert mit der einzigartigen von Malstrom entwickelten 3-D Lichtquellen - Fraktalgrafik. Außerdem gilt es, Tausende von Gebäuden zu erkunden.

"Flames of Freedom" stellt Sic vor eine faszinierende strategische Herausfordung, der Sie mit Ihren besonderen Stärken, Schwächen und Fähigkeiten begegnen müssen. Die Grafiksequenzen dürften selbst die Bewunderer des Vorgängerprogramms in Staunen versetzen. Mit Midwinter II dämmert ein neus Zeitalter!



Flames of Freedom wird in Kürze für Commodore Amiga, Atari ST und IBM PC Kompatible erscheinen. Natürlich von Rainbird, den Meistern der Strategie.



★ Dank der ausgefeilten Charakterprofil - Generatoren kann der Spieler Gesichtszüge, Geschlecht, Psyche und körperliche Merkmale selbst wählen

★ Im Trainingsmodus kann jeder beliebige Aspekt des Spiels geübt werden; mit 'Firefight' kann man eine ganze Mission durchspielen, mit 'Campaign' gar den gesamten Feldzug.

★ Ein Gelände von einer Viertelmillion Quadratmeilen, präzise kartographiert in 3-D, generiert durch Lichtquellen - Fraktaltechnik.

★ Die Auto-Route-Optionen gestatten die automatische Planung und Durchführung von Reisen in drei Dimensionen.

★ Interaktion mit 4000 verschiedenen Personen, jede mit individueller Persönlichkeit und Biografie.

★ 24 verschiedene Transportarten, zu Land, in der Luft und zu Wasser.

★ Kampf mit 12 verschiedenen Waffen gegen ein massives feindliches Arsenal.

★ Nutzen Sie Ihr detektivisches Gespür und ihr logisches Vermögen, um die zahlreichen Probleme zu lösen und Ihrer Aufgabe gerecht zu werden.

trategie-Spiel zu gewinnen. Midwinter II. Diesmal geht es ums Ganze !



TOTAL RECALL

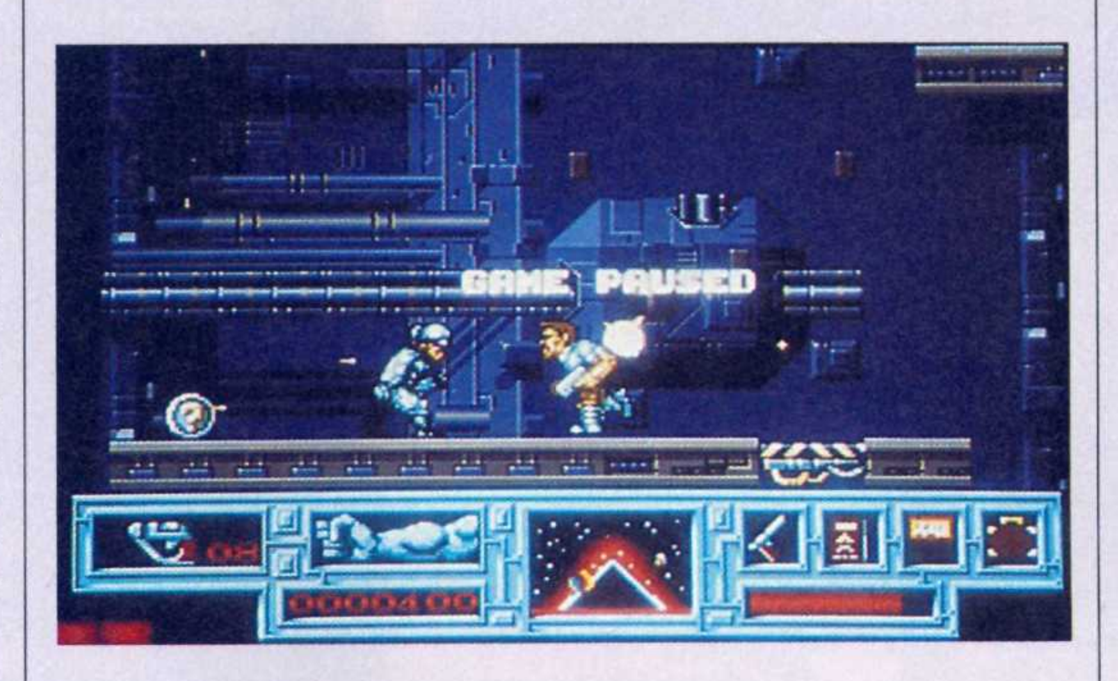
System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Arnold und der Gedächtnisschwund

Ein Mann wie Arnold hat's wirklich nicht leicht: Kaum ist er seinen Häschern als *Running Man* entkommen, erwartet ihn der nächste Berg an Problemen als Grubenarbeiter mit Gedächtnisschwund und Sehnsucht zum Mars. Klaro, daß Arnold den ganzen Problemwust nicht mit Diskussionsrunden in der Tee-Runde bewältigt, schließlich ist der Kerl ein ganzer Mann und argumentiert feinfühlig und sensibel mit Fäusten und Waffen.

Bei TOTAL RECALL muß er gleich gegen wahre Horden an Feinden antreten, denn auf der Suche nach seinem wahren Ich gelangt er auf den Mars und wird dort in ein groß angelegtes Intrigenspiel verwickelt. In der Film-Versoftung von OCEAN merkt man davon allerdings nicht mehr viel, denn hier muß nur noch geballert werden, und das in sechs Levels.

Gesteuert wird Arnold (im Film „Quaid") natürlich vom Spieler, der gleich im ersten Level eine wahre Plattformorgie überstehen und dabei noch fünf wichtige Items einsammeln muß, die ihm erst den Weg zum Mars ermöglichen. Leider ist jedoch schon auf der trauten Erde die Hölle los, und Quaid ist zunächst leider nur mit seinen Fäusten bewaffnet. Gute Überlebenschancen hat er jedoch nur, wenn er 'ne Knarre und die dazugehörige Munition findet. Gelingt all dies (inklusive der Items), muß sich Quaid in den folgenden fünf Levels durchballern und diverse Verfolgungsjagden in diversen Fahrzeugen überstehen, bevor er schließlich und endlich den Oberschurken vernichtet, den Mars mit Sauerstoff bewohnbar gemacht und seine große Liebe abgeschleppt hat.



Vom Outfit her ist Ocean diese Science-Fiction-Oper recht gut gelungen. Die Vorgeschichte wird in netten Bildchen erzählt, der stimmungsvolle Titelsound stammt endlich mal wieder von Dave Whittaker, die Grafiken sind farblich wunderschön abgestuft und schattiert und sorgen für die passende Gruselatmosphäre einer nicht all zu fernen apokalyptischen Zukunft.

Die Spielfiguren sind ebenfalls gut im Design, wenn auch etwas klein geraten. Muskeln hat Arnold zwar noch zur Genüge, doch er sieht leider etwas breitgekloppt aus.



BADLANDS PETE

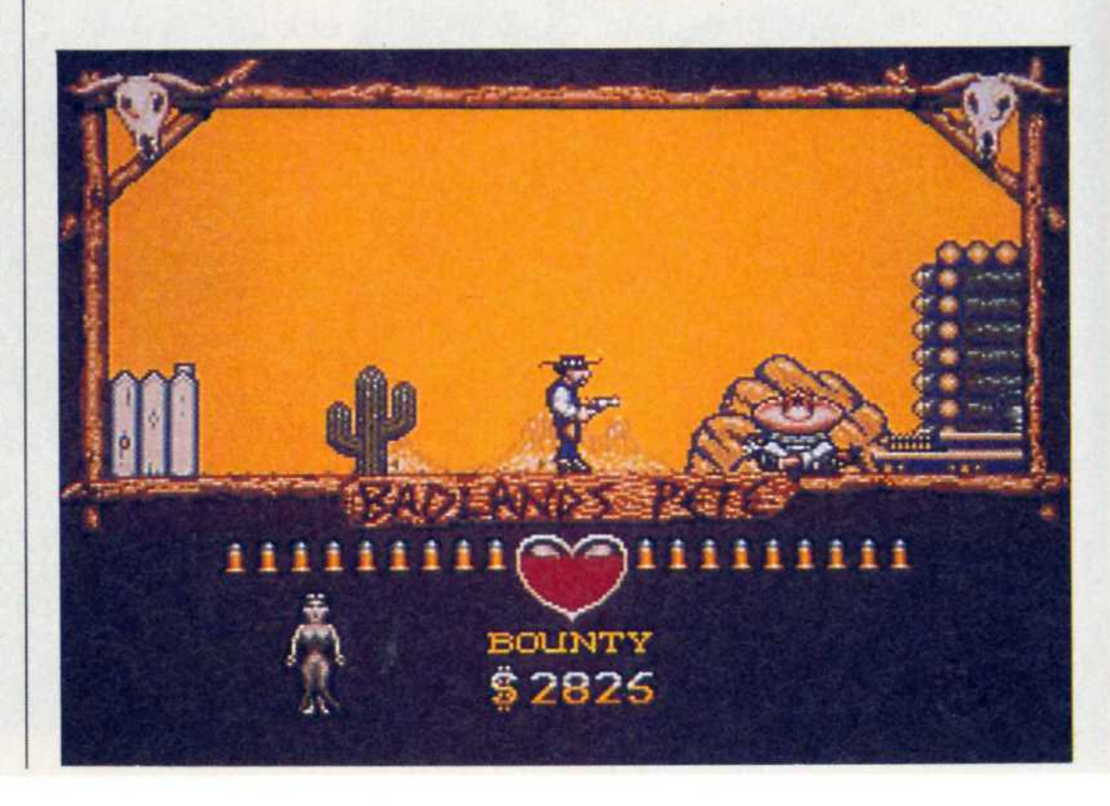
System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70.- DM, **Hersteller:** ARC, **Muster von:** Leisuresoft 4709 Bergkamen-Rünthe

Zwölf Uhr mittags ...

. . . ist bekanntlich die beste Zeit für einen Showdown. Dieser Zeitpunkt kann jetzt beliebig verlängert werden, denn mit BADLANDS PETE von ARC ist Showdown-time den ganzen Tag.

Die Töchter des Gouverneurs sind entführt worden, und der Spieler muß sie, in Gestalt eines Revolverhelden, wieder zu ihrem Vater zurückbringen. Doch die gute Tat allein ist nicht Motivation genug, die in Aussicht gestellte Belohnung wirkt da schon etwas besser. Im Verlauf der Suche nach den Töchtern bekommt es Pete natürlich mit allerlei Schurken, die sich mitunter sogar als Pastor verkleiden, zu tun. Da heißt es, erst schießen, dann fragen. Ärgerlich ist es dann nur, wenn man einen Unschuldigen dahinschlachtet; denn dann werden einem dafür doch die sauer verdienten Bonuspunkte abgezogen. Jeder Schurke bringt ein bestimmtes Kopfgeld, sprich Bonus ein, was sich im Laufe des Spiels zu einer beachtlichen Summe steigern kann. Sind die Töchter des Gouverneurs gerettet, geht's ab in den nächsten Level, wo sich dann die Zahl der zu rettenden Töchter erhöht (wie macht der Gouverneur das nur?).

Bei diesem Action-Spiel handelt es sich nicht nur um ein „Von-links-nach-rechts-Ballerspiel", sondern es ist auch möglich, in die Tiefe zu gehen. Das heißt, daß Pete, wenn er vor einer Tür steht, diese auch durchschreiten kann, und sich dann z.B. in einem Gebäude befindet, welches auch noch mal in verschiedene Räume oder Etagen unterteilt sein kann. Die Grafik ist nicht übermäßig toll, aber doch recht ansprechend. Schade, daß der eigentliche Screen nur etwa





Das wäre ja noch nicht so schlimm, doch beim Spielablauf wird's langsam ärgerlich, will heißen: Da hört der Spaß auf. Ocean spendiert zwar drei Credits zum Weiterspielen, doch da Quaid schon nach einem erlangten Treffer bereits sein Leben aushustet und das Spiel **beendet** wird, sind die drei Credits schnell hopps. Und überhaupt: Nichts gegen viele und knackige Feinde, aber wenn die Typen wie aus dem Genlabor unaufhörlich aus den Türen quellen, ohne daß man einen Millimeter weiterkommt, kann ich den Haß kriegen. Richtig frech wird's dann noch im Vorspann, wo ganz unverfroren Werbung für den Videofilm gemacht wird. Tja, dann holt Ihr Euch wohl besser mal den Film... ■

Michael Suck

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	4

●●●●●●●●●●●

die Hälfte des Schirms ausfüllt. Der restliche Schirm ist mit Statusanzeigen mäßig belegt. Statusanzeige bedeutet Lebensenergie, Munition oder mitgeführte Gegenstände. Scrolling und Sound sind ebenfalls in Ordnung.

Badlands Pete ist ein abwechslungsreich gestaltetes, unterhaltsames Action-Game, das nicht einfach nur ein Ballerspiel ist, sondern auch auf etwas längere Sicht zu begeistern weiß.

Nicht nur für „Möchtegern-Revolverhelden", sondern auch sonst empfehlenswert. ■

Dirk Fuchser

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Wer, zum Kuckuck, flog ...

NARC

System: Amiga (getestet), Atari ST, C-64 (leider auch getestet), **empf. VK-Preis: ca. 80 DM für 16-Bit, ca. 50 DM für C-64, Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

...übers Nest? Jack Nicholsen? Oder war das alles ganz anders? Oder warum tauchen dauernd Banden von Geisteskranken auf, begleitet von bösartig kläffenden Hundemeuten und Leibwächtern mit Mundgeruch? Ging der Film nicht ganz anders aus? Fragen über Fragen, die wohl nur die Sonnenbrille von Uli in einem Paralleluniversum beantworten kann, wo sie nicht schwarz sondern weiß ist und sprechen kann. Wer darin keinen Sinn sieht, sollte



wirklich mal NARC spielen, denn wer im Einsammeln von Einweg-Nadeln im Falle von NARC einen höheren Sinn entdeckt, sollte sich mal ernsthaft mit seinem Psychiater unterhalten. Oder mit uns, die wir diesen pangalaktischen Schwachsinn testen mußten...

Na gut, Einwegnadeln müssen aufgesammelt (damit sich keiner mehr dran sticht?), Drogenbosse gefunden werden. Aber warum nimmt man keine Drogen, wenn man irgendwelche Leute leichenbergweise in acht Levels massakriert? Häh?? Das ist ungefähr genauso logisch wie „Ballern für den Frieden" oder „Essen gehen für die Dritte Welt".

Bei all diesem hirnlosen Stories muß man dem Hersteller OCEAN jedoch eines zugute halten: Der ganze Mist ist nicht auf dem eigenen gewachsen. Viel lieber kaufen die Engländer ja Lizenzen von Spielfilmen oder Spielhallen-Automaten. So auch geschehen bei NARC. Erdacht wurde der ganze Drogenepos für den bekifften Computer-Yuppie von heute von WILLIAMS-ELECTRONICS, die damit den wohl brutalsten Automaten der letzten Jahre schufen. Blut, Leichen, Kanonendonner – und das schon damals unter dem Anti-Drogen-Motto. Verkehrte Welt: Da sollen wir alle happy, zufrieden und brüderlich miteinander leben – und das soll mit purer Gewalt erreicht werden?

Lassen wir den moralischen Pathos jedoch beiseite, widmen wir uns also dem Spiel: Die Story ist ja schon ein Verbrechen an der Menschheit, doch was sich Ocean programmtechnisch bei NARC geleistet hat, ist schon mehr gezielte Verdummung als ein Verbrechen. Beginnen wir mit der Amiga-Fassung: Schon beim Titelbild wird der ballersüchtige User mit einer MG-Salve empfangen, die ihn getroffen nach vorne sacken läßt. Nicht, weil das MG aus dem Monitor herauschießt, nein, sondern weil der Titelsound lediglich aus billigen Ballereffekten und Digi-Schreien besteht. Weitere Übel können dann nach Spielbeginn bestaunt werden, denn schon im ersten Level wird jeglichen technischen Möglichkeiten abgeschworen: Die Backgrounds sind furchterregend häßlich, die Sprites scheinen aus der Retorte mißglückter Gen-Experimente zu stammen. Dafür spricht, daß sie sich ungefähr so bewegen, als hätten sie ihre Beine nur, um höher zu stehen. Und dann diese Hunde! Andauernd fallen sie digi-kläffend über das Spieler-Bob her und beißen ihm ein Bein nach dem anderen ab – ohne daß man etwas davon sieht. Das Spiel dabei als „schwierig" zu bezeichnen, wäre charmant untertrieben: Aus der Automaten-Steuerung mit *vier* Feuerknöpfen wurde eine unspielbare Joysticksteuerung mit *einem* Feuerknopf. Forget it!

Ähnliches gilt übrigens auch für die C-64-Fassung von NARC. Die Steuerung ist hierbei ganz genauso bekifft, jedoch mit dem Unterschied, daß man die herumhampelnden Feinde ganz locker niederknallen kann. Sogar der Sound ist etwas ansprechender geworden! Doch der Rückschlag kommt schnell: die Sprites sind der Abgrund an Häßlichkeit und technischem Unvermögen, die Backgrounds erinnern an die Pioniertage der Computerspiele. Was für ein Witz! Was für ein Tag! ■

Michael Suck

	(Amiga/C-64)	
Grafik	3	1
Sound	3	4
Spielablauf	1	1
Motivation	1	1
Preis/Leistung	1	1



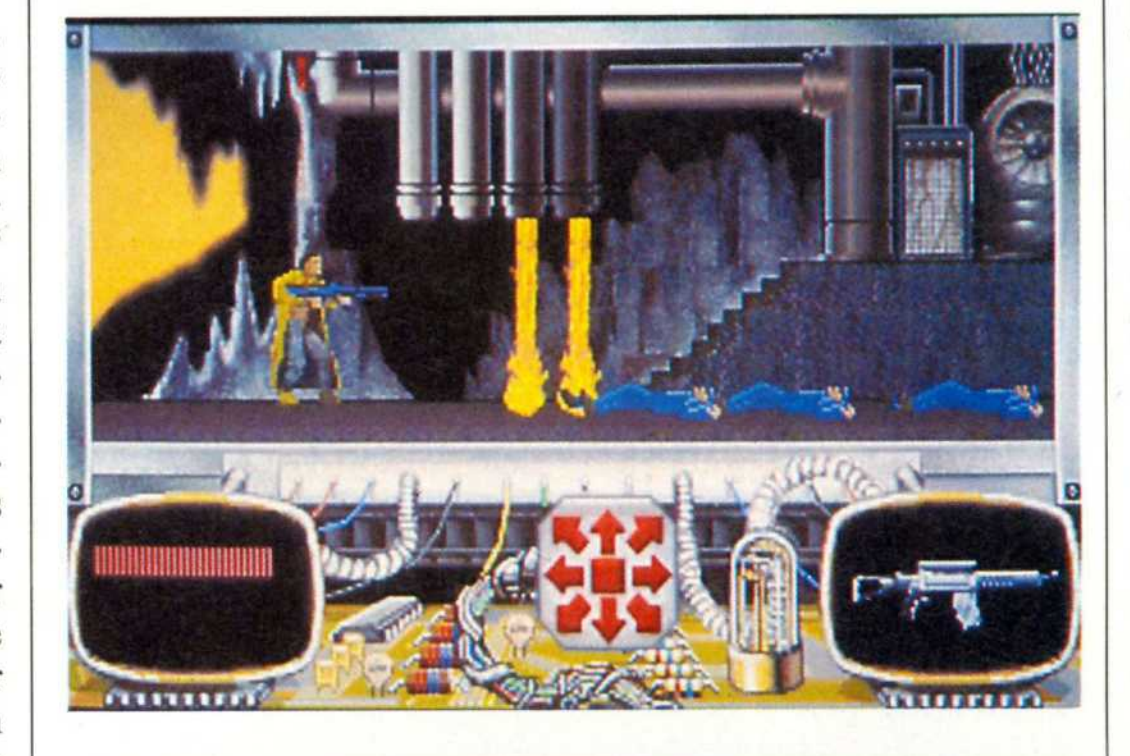
RISE OF THE DRAGON

System: PC (mind. 640 KB Speicher, VGA (256 Farben), Harddisk und Maus empfohlen, AdLib, Roland MT-32, LAPC-1, Soundblaster), **Empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Dynamix/Sierra, USA, **Muster von:** Compy-Shop, 4330 Mülheim/Ruhr.

Sex, Crime, Alk und Gewalt

Los Angeles im Jahre 2053, die Straßen voller Dreck, die Luft verschmutzt, Kriminalität und Drogenmißbrauch stehen auf der Tagesordnung. Genau die „richtigen" Voraussetzungen für ein Endzeit-Sci-Fi-Adventure à la *The Blade Runner.* DYNAMIX, Mitglied der SIERRA-Familie, hat dieser Tage ein Adventure herausgebracht, das sich mit eben dieser Problematik auseinandersetzt. Der Spieler schlüpft hierbei in die Rolle von William Hunter („Blade Hunter"), einem ehemaligen Cop, der sich selbständig gemacht hat, um als Privatdetektiv seine Brötchen zu verdienen. Hunter ist einer dieser typischen amerikanischen „Schnüffler": obercool, knallhart im Nehmen, aber tief im Inneren hochsensibel (zumindest, was Frauen angeht). Eigentlich ist es eine Haßliebe, die Hunter mit seiner Stadt verbindet. Sex, Drugs & Crime - das ist es, was er ablehnt; das ist aber auch das, was jahrelang seine Umwelt ausgemacht und damit ihn selbst geprägt hat.

In L.A scheint sich aber irgend etwas Hammerhartes anzubahnen. Immer wieder tauchen Drogentote auf, die ohne Zweifel nicht an einer Überdosis gestorben sind. Sie sind regelrecht mutiert und anschließend in alle Einzelteile zerfallen - ein qualvoller Tod. Bislang jedoch hat dies anscheinend niemanden interessiert, bis die Tochter des Bürgermeisters, Chandra Vincenzi, selbst ein Opfer jener „Droge" wurde.

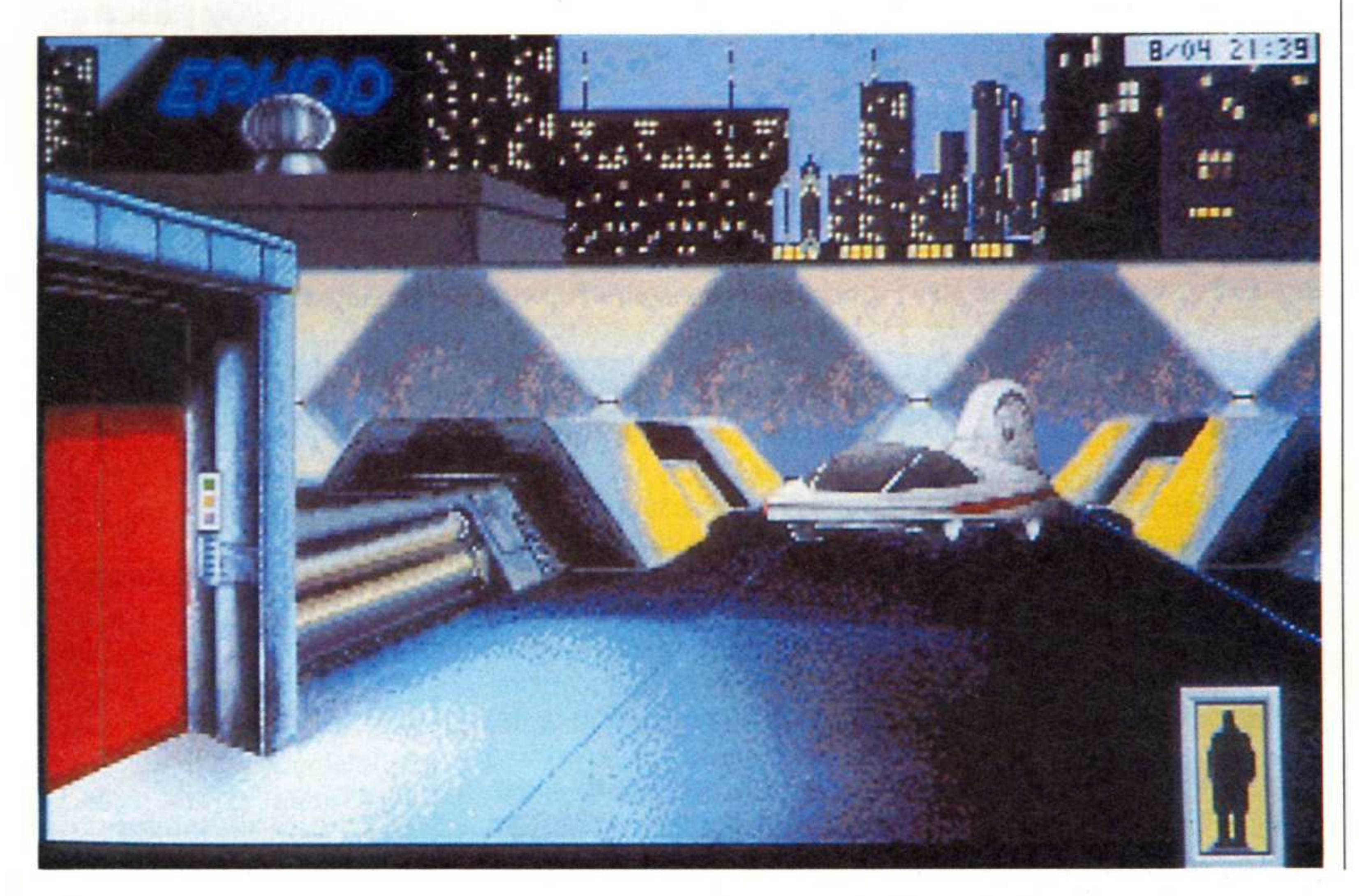


»RISE OF THE DRAGON – Adventurespaß der neuen Generation!«

Nun tritt William Hunter, vom Bürgermeister mit den Ermittlungen beauftragt, auf den Plan. Er, und *nur* er, kann den Fall lösen - soviel ist klar -, und so macht er sich ohne Zögern an den Job. Hunter steigt von seiner Wohnung aus in sein Unternehmen ein. Zunächst nimmt er den Laserrevolver an sich, den er unter dem Kopfkissen aufbewahrt. Im Nachbarraum nimmt er mittels seiner ID-Card das Visaphon in Betrieb und erhält so einige wichtige Informationen. Drei Messages sind auf Videotape festgehalten, eine davon stammt von Williams Freundin. Sie ist verärgert, weil Hunter sie am Vorabend versetzt hat. Da sie im örtlichen Informationsamt arbeitet, sollte man sie unbedingt wieder versöhnlich stimmen, denn ohne ihre Hilfe wird man die Untersuchung kaum erfolgreich abschließen können. Blumen wirken in diesen Dingen ja oft Wunder, und auch Williams Girl kann da nicht widerstehen.

Doch noch befinden wir uns in Hunters Wohnung, wo wir ein erstesmal die genialen, digitalisierten und im nachhinein animierten Grafiken bestaunen können. Ausgerüstet mit Pistole, Magazin, ID-Card (zugleich Türöffner) und natürlich bekleidet, verläßt William seine Behausung und steuert mittels Fahrstuhl die U-Bahn-Station an. Hier hat man zunächst die Wahl unter vier möglichen Zielen, später kommen weitere hinzu.

Zunächst entscheidet sich William, Wiedergutmachung bei seinem Mädel zu betreiben. Also besorgt er Blumen (die er ebenfalls mit der ID-Card bezahlt) und steuert den Arbeitsplatz seiner Geliebten in der Stadtverwaltung an. Die Versöhnung



geht relativ schnell vonstatten, und zur Belohnung erhält Hunter einen Schlüsselbund. Nachdem er sich mit der Dame seines Herzens für den Abend verabredet hat, sucht er noch einmal sein Zuhause auf und öffnet mittels des Schlüssels den Schrank in seinem Badezimmer. Hier macht er reiche Beute: Eine Art chemische Keule und einige Miniaturbomben sind nun sein eigen.

Nächste Station: der Pleasuredome. In der Bar spricht Hunter mit einem GI, der gegen einen Schokoladenriegel prompt zu plaudern beginnt. Im Verlauf des Gesprächs fällt ein Name, und ein Blick auf die U-Bahn-Karte zeigt uns später, daß nun schon die erste neue Station – und damit weitere Örtlichkeiten – hinzugekommen ist.

Wir haben noch vieles herausgefunden, eine Menge Personen getroffen, Räume untersucht und Rätsel gelöst. Allein, der hier zur Verfügung stehende Platz läßt es nicht zu, daß wir ausführlicher über unsere Erlebnisse berichten. So werdet Ihr schon selbst dem Geheimnis des Drachens, der Widergeburt einer bösen Macht und der Bedeutung der Todesdroge auf die Schliche kommen müssen. Dabei warten ungezählte Aufgaben auf Euch, die aber allesamt mit Ausdauer und Kombinationsgabe zu bewältigen sind. So ist beispielsweise das Entschärfen der Bombe in dem unterirdischen Gang eine Angelegenheit, die nur mit viel Geduld erledigt werden kann.



Doch seht selbst! Auf keinen Fall sollte sich dieses Spiel entgehen lassen, wer auf anspruchsvolle, aber doch nicht zu schwierige Adventures steht, die mit optischen Reizen nicht geizen und gleichzeitig logisch aufgebaut sind. Die Icon-Steuerung – oft ein kritischer Punkt bei Abenteuerspielen – geht in diesem Falle völlig in Ordnung und trägt mit zu dem insgesamt spannenden und fesselnden Spielablauf bei. Alles in allem ein Programm, das in keiner Sammlung fehlen sollte! ■ *bez/top*



Mutti, Mutti, der wird doch wohl nicht bohren?

Grafik	**11**
Steuerung	**Icons**
Handlung	**9**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**



SPELLFIRE THE SORCERER

System: Amiga, Atari ST (getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 25 DM, **Hersteller:** Code Masters, England, **Muster von:** Leasuresoft, 4709 Bergkamen.

Viel Feind, viel Ehr

Du bist der Auserwählte! Ja, genau, DU! Du bist auserwählt, die arme Fee mit dem süßen Namen „FiFi" aus der Hand ihrer Kidnapper zu retten! Wie denn? Keine Lust? Lieber HiFi als Fifi? Also, nee, liebe Leute, habt Ihr denn gar kein Mitleid mit dem armen Girl – und dem Hersteller CODE MASTERS? Ein wenig mehr Interesse könntet Ihr schon zeigen, denn schlißlich ist dieses Game um jede Menge Zauberkram gar nicht so schlecht und trotzdem ganz schön billig – im Preis, meine ich. Unter dem actionverheißenden, blutrünstigen Titel SPELLFIRE THE SORCERER verbirgt sich nämlich ein durchweg gelungenes Jump-and-Run, das man als Low-Budegt-Game gar nicht vermuten würde. Ihr müßt den kleinen Lebensretter des Mädchens durch die horizontal scrollenden Level steuern und dabei jede Menge Boni aufsammeln und Feinde besiegen. Spellfire spielt sich sehr flüssig und bietet eine ganze Reihe abwechslungsreicher Features. So gibt es neben verschiedenen Sonderwaffen eine ganze Reihe magischer Sprüche (mehr oder weniger „Smartbombs") und diverse Goldmünzen, die bestimmte Feinde nach ihrem Ableben hinterlassen. Für die Kohle kann man sich im „Magic Cauldron" weitere Extras einkaufen: Energiepunkte und Schutzschilde, um nur zwei Beispiele aus dem reichhaltigen Programm zu nennen. Ein Level ist erst dann geschafft, wenn der Endgegner besiegt wurde, aber das Vieh erscheint nur, wenn Ihr alle zehn Augen eines Levels eingesammelt habt. Verzwickte Gerüstkonstruktionen und eine ganze Reihe intelligenter Gegner erschweren die Sucherei.



Spellfire kann mit sehr gelungenen, abwechslungsreichen Grafiken aufwarten, die durch gute Farbgebung und geschickte Rastereinsätze noch stimmungsvoller werden. Das Scrolling ist trotz des verkleinerten Bildschirmausschnitts etwas rukkelig, doch dafür gibt's Parallax-Scrolling und Sprites satt. Die Sprites sind witzig gestylt, die Animation ist in Ordnung, der Sound passend zum Fantasy-Geschehen. Darüber hinaus spielt sich Spellfire sehr flüssig, die Motivation ist sehr hoch. Ein echt gelungenes Jump-and-Run für diesen Preis! ■

msu

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	10



SUMMER CAMP

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Thalamus, England, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

IT'S SUMMER

Quiiiiiieken würden echte Mäuse vor Schreck, wenn sie sehen könnten, was ihr Kollege Maximus Mouse auf dem Screen des C-64 so anstellen muß, um das Banner vom SUMMER CAMP wiederzufinden. Jene Camp-Fahne ist nämlich verlorengegangen, und dies ausgerechnet 24 Stunden vor Saisonbeginn. Maximus hat also genau diese Zeitspanne zur Verfügung, um sie aufzuspüren.



THALAMUS brauchte das Spielprinzip – weil alt – noch nicht mal wieder auszugraben. Dieses Schema F der Spiele gibt es einfach schon ewig. Und anscheinend ist auch keiner der Herren Softwareproduzenten gewillt, es endlich, endlich einmal für die Ablage „P" (Papierkorb) vorzusehen. Denn ein Klassiker ist dieses Labyrinth-Sammel-Prinzip beileibe nicht!

Nun, langer Rede kurzer Sinn: Maximus wird durch ein Labyrinth gesteuert, wobei er von vielen verschiedenen Gegnern, wie Bienen, Stinktieren, Hubschraubern, Hühnern und Fantasiefiguren, behindert wird. Die jeweiligen Ebenen können meist in vier Richtungen verlassen werden. In diesen Ebenen sollen Extras aufgesammelt werden. Auch hier das Übliche: Punkte, Waffen, Flügel, Fallschirm etc. Das gesamte Game besteht aus vier Leveln, die eine Zeitbegrenzung von 100 Echtzeitsekunden haben.

Das Camp ist ziemlich simpel aufgebaut. Ein paar Holzhütten stehen in der Gegend rum und Klettergerüste natürlich, damit Maximus auch alle Extras erreichen kann. Die Musi von Summer Camp ist einfach grauenhaft und nervtötend. Und: Die Steuerung funktioniert recht gut, außer wenn man Maximus an den oberen Bildschirmrand steuert, springt und den Stick nach oben gedrückt hält; dann nämlich bleibt er in der Luft stehen. Ob das wohl so gedacht war?

Ein bißchen sehr dreist ist allerdings, daß man für dieses Game 'n Fuffie abdrükken soll. Verglichen mit den Spielen der Firma *Code Masters* etwa ist dieses Angebot einfach nur lächerlich. Die „Masters" verlangen für qualitativ gleiche oder bessere Programme nämlich nur 'nen schlappen Zehner, und sicherlich wissen sie auch, warum! Aber wer zuviel Geld hat, darf sich selbstverständlich bei Thalamus umschauen – Low Budget zum Fullprice – für Thalamus, so scheint's, kein Problem! ■

Sandra Alter

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	3



LINE OF FIRE

System: Amiga (getestet), Atari ST (getestet), C-64, Amstrad, Spectrum, **empf. VK-Preis:** ca. 45 - 75 DM (je nach System & Datenträger), **Hersteller:** Sega/ U.S. Gold, England, **Muster von:** Leasuresoft, 4709 Bergkamen.

Mord und Totschlag

Oh Mann, da haut U.S. Gold ja gleich doppelt kräftig rein! Neben dem harten Actiongame *Eswat* bescheren uns die Engländer mit einer weiteren Sega- Umsetzung namens Line of Fire noch die Krönung, denn Line of Fire ist mit Sicherheit das brutalste Spiel des Jahres! Die Spielhandlung ist dabei relativ unwichtig; nicht mal ein paar Geiseln müssen befreit werden. Diesmal geht's um Waffen: Ein paar harmlose, unschuldige MGs wurden von Terroristen entführt und in den undurchdringlichen Dschungel verschleppt. Wenn einem nichts mehr einfällt, fällt einem bestimmt so eine blöde Story ein...

Egal; worauf's schließlich ankommt, ist das große Gemetzel. Und da kann Line of Fire 'ne ganze Menge bieten: Acht Levels mit insgesamt 1500 Gegnern müssen bewältigt werden. Neben dem Besiegen der Endgegner (Helikopter, Ninjas, etc.) gibt's zusätzlich Bonuspunkte für das prozentuale Abmähen aller Gegner eines Levels. Wer es schaffen sollte, alle 1500 Söldner, Flugzeuge, Heckenschützen, Kanonenboote und dergleichen abzumurksen, könnte glatt als Massenmörder des Jahres bei „Wetten, daß" auftreten. Der gleichnamige Automat, der die Vorlage zu diesem Spiel bildete, bot zum weiteren „Vergnügen" wahre Leichenfelder der Getöteten. Auf diese weitere Geschmacklosigkeit wurde zwar verzichtet, doch blieb das sonstige Spielgeschehen, einschließlich des 3D-Zooms, erhalten. So muß der tapfere Recke vor dem Screen mit Fadenkreuz und Maussteuerung durch den Dschungel oder die Berge ballern, in kritischen Situationen ein paar Handgranaten werfen, auf seine Trefferleiste achten und neue Munition sowie ein bißchen Energie erhaschen.



Kill them before they grow!

Das Spiel ist auf beiden 16-Bittern nicht besonders schwierig, denn der Zoom und die Animation sind sehr gemächlich, allerdings mit leichten Geschwindigkeitsvorteilen für den Amiga. Okay, technisch ist das auch verzwickt, doch daß die Grafik auf beiden Rechnern so ätzend ist und eine permanente Blau-Grün-Färbung den Bildschirm beherrscht, kann man schwer akzeptieren. Ehrlich: Die Soldaten sehen aus wie gerade ertrunken, die Berge gleichen einem Sandhaufen, der Dschungel ist vielleicht ein bißchen zu grün. Soundmäßig bleibt ebenfalls vieles im argen: Der ST benutzt nur den eigenen Soundchip und keine Samples. Auf dem Amiga ist der Sound zwar sauber, doch plätschert er recht langeilig vor sich hin. Denjenigen, die pure, „unverfälschte" Balleraction erleben wollen, sollten sich lieber das bereits indizierte, ältere, aber bessere „Operation gelungen" (Name v. d. Red. geänd.) anschaffen. Im übrigen sagt mir meine Kristallkugel, daß auch Line of Fire einen ähnlichen Weg gehen dürfte... *msu* ■



(Amiga/Atari ST)	
Grafik	**6/6**
Sound	**6/5**
Spielablauf	**6/5**
Motivation	**6/6**
Preis/Leistung	**6/5**

Jawoll, Herr Kaleun...



DAS BOOT

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 120.- DM, **Hersteller:** Three-Sixty Pacific/Mindscape, **Muster von:** Rushware Computerspiele, 4044 Kaarst 2

Wie der gleichnahmige Film, so ist auch das Computerspiel DAS BOOT ein echter Knüller. Die Jungs von THREE-SIXTY haben großes Augenmerk auf die Realitätsnähe gelegt, was ihnen auch absolut gelungen ist. Ich habe jedenfalls noch keine U-Boot-Simulation gesehen, die da mithalten könnte. Selbst *Silent Service II* muß sich hier noch eine Scheibe abschneiden. So ist es dann auch nicht weiter schlimm, daß die Optik des Games ein bißchen schlechter ausgefallen ist.

Es geht bei diesem Spiel, genau wie im Film, um die Schlacht im Atlantik. Eine Episode des Films, der Durchbruch durch das Nadelöhr von Gibraltar, ist sogar direkt übernommen worden. Auch auf historische Genauigkeit wurde bei der Realisation des Spiels allergrößten Wert gelegt: Es stehen sowohl verschiedene U-Boottypen, mit ihren jeweils spezifischen Waffen und Ausrüstungen, als auch verschiedene Torpedos zur Verfügung.

So, nun befinde ich mich also im Nordatlantik und soll gegnerische Tonnage auf den Grund schicken. Erst mal in den Kartenraum, um einen Kurs einzugeben, dann in den Torpedoraum, um ein paar geeignete Torpedos zu laden. Torpedos mit akustischer Zielsucheinrichtung in die Rohre eins und zwei, die Rohre drei und vier werden mit magnetisch suchenden „Aalen" bestückt. Jetzt heißt es, schnell auf die Brücke, um mit dem Fernglas Ausschau nach geeigneten Zielen zu halten. Fernglas wie auch das Periskop lassen sich sehr schnell drehen und außerdem auch noch stufenlos zoomen. Zum Aufspüren von Feindzielen stehen überdies noch verschiedene Radiopeilgeräte zur Verfügung.



»Prochnow, Grönemeyer & Co. auf realistischem Kurs!«

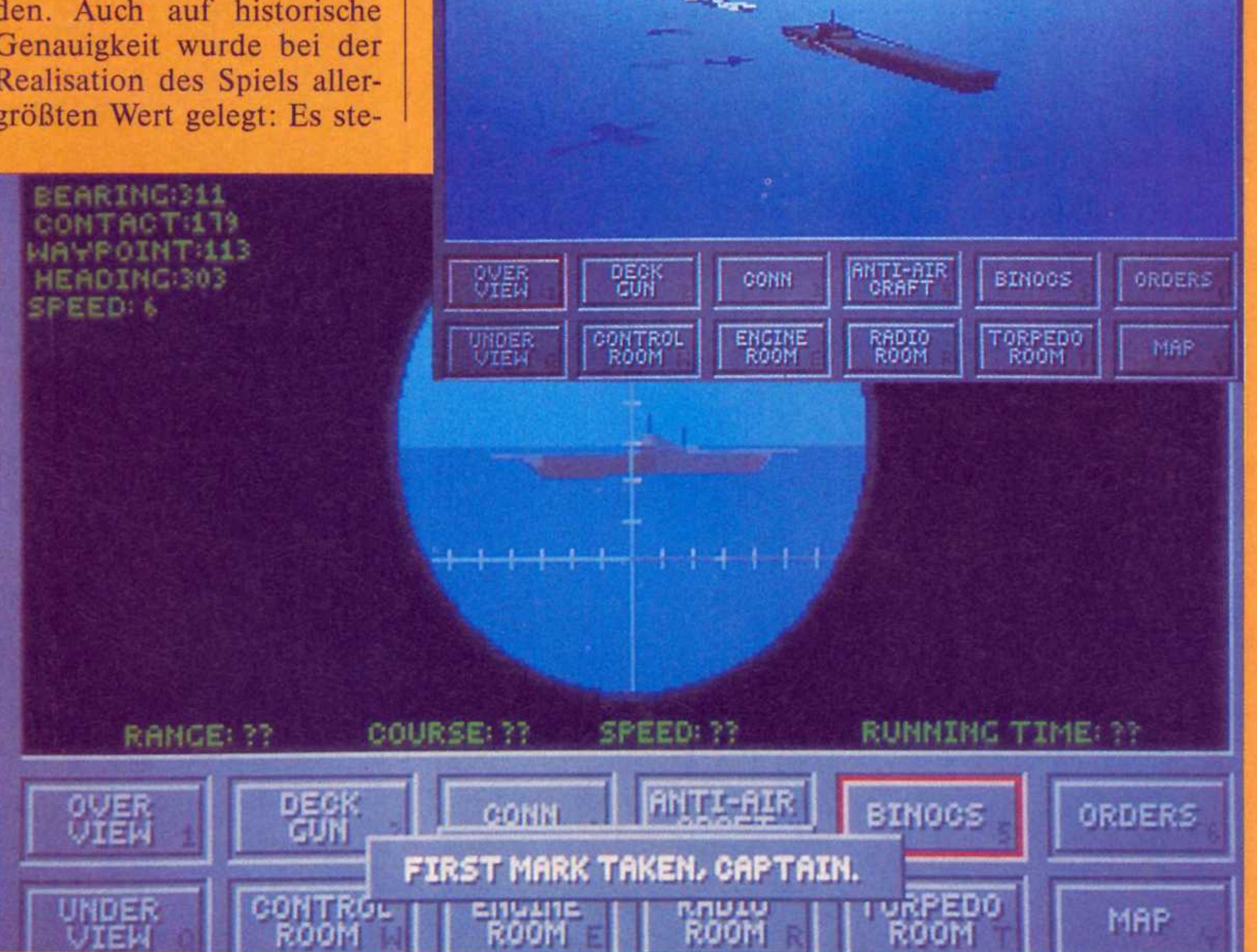
Da ist ja der lang ersehnte Konvoi ... auf Sehrohrtiefe gehen, ranzoomen, Zielmarke eins, Zielmarke zwei, Rohr eins und zwei los. Die Stopuhr läuft ... Doppeltreffer. Die Schiffe sind hier leichter zu versenken, als ich mir das vorgestellt hatte. Wegen der begrenzten Anzahl der zur Verfügung stehenden Torpedos sollte man jedoch ein bißchen haushalten. Nach der erfolgreichen Versenkung des Geleits, bin ich dann wohl ein wenig zu hastig aufgetaucht, plötzlich steht mein Boot unter heftigem Luftangriff. Aber kein Problem, wir haben ja ein Flugabwehrgeschütz auf dem Turm montiert. Schwierig gestaltet sich jedoch die Flugabwehr in der Gibralar-Mission, denn allzuschnell ist die kostbare Munition verschossen – und dann hilft nur noch beten.

Mitunter kann es schon sehr hektisch zugehen bei dieser streckenweise etwas zu langatmig gehaltenen Simulation. Man muß sich halt um jeden Sch... selber kümmern, wobei einem dann in der Hitze des Gefechts schon mal ein paar Fehler unterlaufen können. Funkverkehr, Maschinen, Kurs, Waffen und noch einiges mehr wollen korrekt bedient werden. Überdies stehen eine Vielzahl von Ansichten zur Verfügung: Über-, und Unterwasseraußenansicht, Periskopsicht, Fernglas, Karte, Bordkanone, Flakgeschütz, Maschinenraum, um nur einige zu nennen.

Die Grafik ist zwar nicht so gut wie bei *Silent Service II,* läßt sich aber dennoch als gut bezeichnen. Die wenigen Abstriche bei der grafischen Qualität haben dafür dem Tempo des Spiels sehr gut getan. Der Sound ist für PC-Verhältnisse sogar sehr gut. Die Anleitung ist, wie auch das ganze Game, in Englisch abgefaßt. In die Anleitung sind immer wieder Fotos und Erklärungen zum historischen Hintergrund eingebunden, was einmal mehr den Anspruch dieses Spiels verdeutlicht.

Durch die hohe Komplexität und die vielen verschiedenen Optionen wird „Das Boot" sicherlich nicht langweilig werden. Nie waren U-Boot-Simulationen so wertvoll wie heute; „Das Boot" ist für Fans des Films gleichermaßen wie für Freunde guter Simulationen ein absolutes Muß und trägt den Hitstern mit Recht. Also ran an den Feind, ihr grauen Wölfe der Tiefe... Jawoll, Her Kaleun! ■

Dirk Fuchser



Grafik	9
Sound	10
Realitätsnähe	12
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Nichts für schwache Augen!



DEFENDER II

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** ARC, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Ihr wollt wissen, warum DEFENDER II nichts für Leute mit schwachen Augen ist? Kann ich Euch verraten: Wegen der Grafik! Beim neuen (?) Game von ARC gibt es nämlich so gut wie keine. In der Anleitung ist die Rede von einem Flug durchs All. But: „All" is empty!? Dabei soll der untere Bildschirmrand von Bergen abgegrenzt sein. Welche Berge? Abgrenzung ja, Berge nein.

Diese angeblichen Berge sind nämlich durchsichtig, und die Abgrenzung besteht aus einer einzigen roten Zakkenlinie. Sieht aus wie 'ne Kurve von 'nem EKG. Tja, und der Rest schaut aus, wie so'n Weltall eben aussieht: Ziemlich schwarz mit vielen Sternen (zuerst dachte ich, das sei der Vorspann!). Das einzige was als das zu erkennen ist, was es auch sein soll, ist das Raumschiff.

Nachdem das Optische nun abgeklärt ist, könnten wir theoretisch anfangen zu ballern – aber nur theoretisch! Denn erst einmal müssen wir die schwierige Entscheidung treffen, welches der drei fast völlig gleich aussehenden Games wir denn nun eigentlich spielen möchten. Da stehen Defender I und II plus Stargate zur Verfügung. Das Gute an diesem Trio ist, daß sie nicht nur ähnlich aussehen, sondern auch das gleiche zu tun ist.

Der Spieler soll nämlich Humanoids retten, denen sonst von fiesen Aliens die Hirnmasse ausgesaugt wird. Dies tut man, indem man das feindliche Schiff abschießt und die Humanoids im Flug auffängt. Allerdings wären vorher ein paar Fingerübungen sehr angebracht, denn die Steuerung funktioniert mit Maus und Tasten, Stick-Steuerung ist leider nicht vorgesehen. Nun könnt Ihr Euch vorstellen, daß diese Tasten-Ballerei 'ne ganz schöne Aktion ist: Mit der Maus wird das Schiff hoch und runter bewegt. Linke Maustaste: Gas geben, rechte Maustaste: Kehrtwendung. Mit „Shift" wird geballert und mit „Control" die Smart-Bomb abgeworfen; zusätzlich ist die „Alt-Taste" mit dem Smart-Laser belegt.

Da habt Ihr also im wahrsten Sinne des Wortes beide Hände voll zu tun! So das wären erst mal alle Nachteile die Defender II zu bieten hat, kämen wir jetzt zu den Vorteilen: Das Scrolling ist sehr schnell und flüssig, und der Sound ist auch ganz hübsch. Ich muß sagen, das gefällt mir! Zumindest habe ich mit dem Aufzählen der Vorteile dieses Games nicht sehr viel Schreibarbeit gehabt. Was das für Euch bedeutet, wißt Ihr: Höchstens geschenkt!!! ■

Sandra Alter

Grafik	5
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Doppelt hält besser!



GREAT COURTS 2

System: Amiga (getestet), Atari ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Ubi Soft/Blue Byte, **Muster von:** Mediencenter Iserlohn, 5860 Iserlohn.

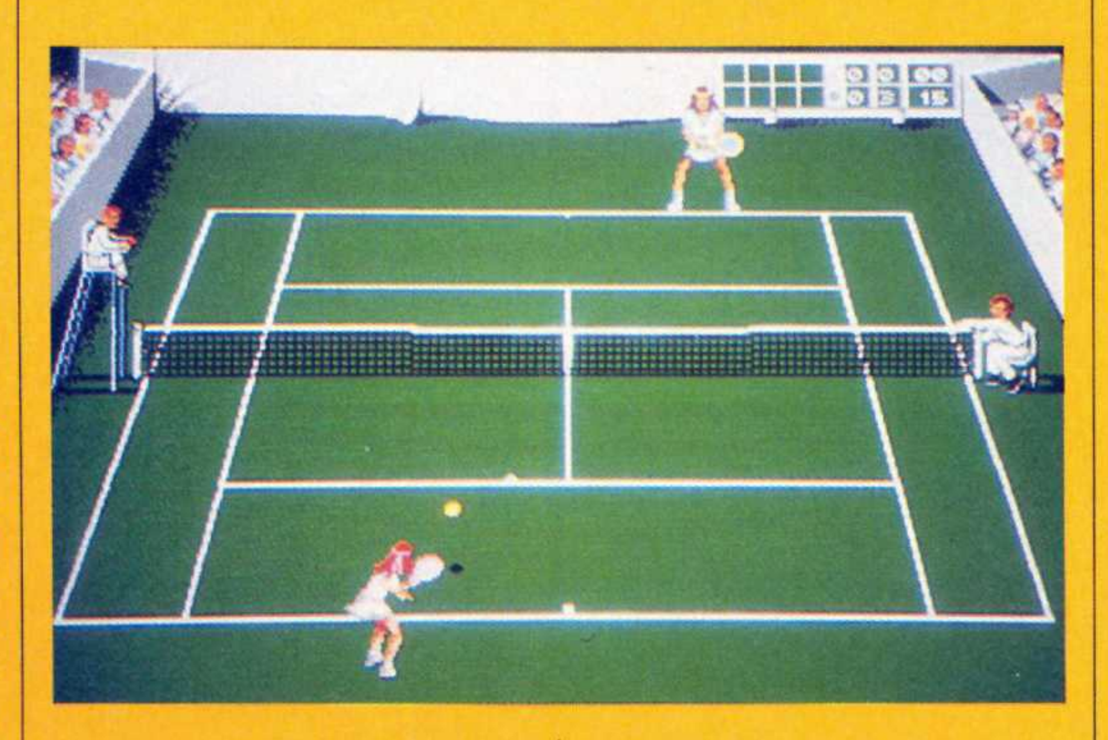
Doppelt hält besser! Dies scheint man sich auch in der Softwarestube von BLUE BYTE gedacht zu haben, die nach knapp zwei Jahren wieder mit dem Programm auf den Markt kommen, mit dem sie damals ihren Einstand gaben. Warum auch nicht? *Great Courts* war, wenn auch ein gutes, so doch ein verbesserungswürdiges Tennisspiel, das einfach einen Nachfolger haben **mußte**!

Great Courts 2 bietet zunächst einmal eine umfangreiche Menüpalette, um mit einer variablen Auswahl an Spielmöglichkeiten ein Maximum an Abwechslung rund um den gelben Filzball zu bieten. Daß Ihr ein stinknormales Einzelspiel machen könnt, versteht sich von selbst; neu ist hingegen das Doppelspiel (2*2) und der verrückte „Dirty-Mode", in dem ein Doppelteam gegen einen Einzelspieler antritt (also bis zu vier Computer- oder Mitspieler).

Doch zurück zu den „wahren" Vorzügen des Spiels. Neben dem Freundschaftseinzel, Doppel oder Drittel gegen Eure Freunde oder die Freundin (den Amiga) existiert ein umfangreicher Turniermodus, der gegenüber *Great Courts* satt erweitert wurde. Neben den vier Grand-Slam-Turnieren existieren nunmehr eine ungeheure Menge kleiner und mittlerer Turniere (nicht erfunden), die Ihr in Eure Turnierplanung mit einbeziehen könnt. Es empfiehlt sich jedoch, nicht nur auf die großen Turniere zu schielen, denn als Anfänger müßt Ihr erstmal kleinere Brötchen backen, sprich: gegen schwächere Gegner auf kleineren Turnieren antreten, um Erfahrung und Ranglistenpunkte zu sammeln. Damit wären wir auch gleich beim nächsten Punkt: Den Spielereigenschaften. Eine vorgegebene Anzahl von Punkten kann z.B. auf die Vorhand- oder Rückhandschläge der Spielfigur verteilt werden, um dem Charakter ganz bestimmte Stärken zu verleihen. Wer den Turniermodus anwählt und mit der Verteilung der Grundpunkte zufrieden ist, kann die Spielstärke „seines" Tennis-Cracks durch zähes Training gegen die Ballmaschine und die Erlangung von „Talentpunkten" im Saisonverlauf verbessern. Je mehr Ihr also während eines Turnieres z.B. mit der Steuerung der Vorhand zurechtkommt, um so mehr wird Euch dies der Rechner mit einer höheren Schlaggüte belohnen. Daß der ganze Kram abgespeichert werden kann, versteht sich wohl von selbst. Wer weiß, vielleicht entwickelt Ihr gar eine krachende Vorhand à la Boris Becker?

Die verschiedenen Spielmodi und Spielcharaktere erinnern verteufelt an ein Konkurrenz-Programm, nämlich *Tennis-Cup* von *Loriciels*, das sehr ähnliche Features bot, im Spiel aber nicht überzeugen konnte. Genau in diesem Punkt hebt sich Great Courts 2 wohltuend von der Konkurrenz ab, denn die neue Programmierung von Steuerung und Animation wirkt sich sehr positv auf den Spielablauf aus. Die Animation ist schlicht fehlerfrei und bietet für die Laufarbeit und die Schlagvarianten eine ungeheure Anzahl an Animationsstufen. Auch der Computergegner scheint intelligenter geworden zu sein, denn er bewegt sich nicht mehr hysterisch auf dem Platz hin und her, sondern beeindruckt durch variantenreiches Spiel und gute Laufarbeit. Wer erstmal gelernt hat, in einem Moment per Joystickrichtung und Gedrückthalten des Feuerknopfes die Schlagvariante, die Schlagrichtung und die Schlaghärte zu bestimmen, wird an dem Programm viel Spaß haben und auch die neu hinzugekommenen Lobs und Stops genießen. Außerdem greift das Programm dem Spieler unterstützend unter die Arme: Anfänger können dem Computer die Laufarbeit überlassen und sich voll und ganz auf die Schläge konzentrieren.

»GREAT COURTS 2 zeigt Tennis in seiner schönsten Form: abwechslungsreich, spannend und ungeheuer motivierend!«



Etwas störend ist hingegen die zuweilen auftretende Verzögerung bei der Lauferei, die sich seltsamerweise besonders dann bemerkbar macht, wenn man selbst *hinter* dem Netz steht. Ärgerlich ist dies bei gegnerischen Lobs, denn auch dann ist die Spielfigur kaum dazu zu bewegen, rechtzeitig den Lob zu erlaufen. Wer sich jedoch mit diesem Handicap abfinden kann, wird viel Freude mit Great Courts haben. Die Kompromiß-Lösung bei der Steuerung ist voll akzeptabel, die technische Seite souverän gelöst (gute Animation, passende Grafiken, ausgezeichneter Sound und viel Sprachausgabe), das Spiel insgesamt sehr variabel. Besseres Tennisfeeling bekommt Ihr nur auf dem richtigen Tennis-Court oder als Besitzer einer PC-Engine – den zwei Feuerknöpfen sei dank... ■

Michael Suck

Grafik/Animation	**9**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



DRAGON'S LAIR II – TIME WARP

System: Amiga, Atari ST, PC, Apple, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Readysoft, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe

Immer ich . . .

Jawohl, immer ich muß so einen Schrott testen. Überhaupt, ich frage mich, ob es sich bei DRAGON'S LAIR II – TIME WARP aus dem Hause READYSOFT um ein Computerspiel handelt. Mir kommt es vielmehr wie ein auf Disketten abgespeicherter Zeichentrickfilm vor, bei dem der Spieler ab und zu auch mal was machen darf. Pro Szene ist dann einmal der Joystick zu bedienen, und das muß in einem – und nur in diesem – ganz bestimmten Moment geschehen. Jammerschade, daß eine solche Spitzengrafik und der hervorragende Sound für so einen Mist verschwendet wurden. Seit dem Megaflop *Dragon's Lair I* haben die Hersteller wohl nichts dazugelernt.

Der Fairness halber ein paar Worte zur Story: Diese gestaltet sich nach dem antiquierten Muster „Bösling entführt Prinzessin, Held macht sich auf die Socken, um sie zu befreien". Hierbei muß es Dirk (hätten die keinen anderen Namen für den Blödmann auswählen können?) gleich im ersten Bild mit dem schrecklichsten aller Ungeheuer aufnehmen: seiner Schwiegermutter. Danach folgen ein paar Tentakel, denen es auszuweichen gilt, und andere Geschicklichkeitsübungen mehr. Hat man ein Szenario erst mal drauf, muß man sich nur merken, welche Bewegung man zu welchem Zeitpunkt gemacht hat. So gestaltet sich das Game also zu einer memotechnischen Herausforderung, Abwechselung gibt es keine. Das einzige, was sich im Vergleich zur ersten Folge geändert hat, ist die Qualität der Anleitung: Die Zahl der Druckfehler hat sich extrem vermindert. Angst kann einem allerdings der letzte Satz in der Anleitung machen, läßt er doch erahnen, daß uns eine weitere Folge nicht erspart bleiben wird.



Zeichentrick auf sechs Disketten zum Preis von 110 Mark, da kann das Urteil nur lauten: Finger weg! ■

Dirk Fuchser

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**1**
Motivation	**1**
Preis/Leistung (wg. der Leerdisks)	**2**



MYSTERIOUS WORLDS

System: Amiga, **Preis:** 20 Mark, **Hersteller:** CT-Verlag, Schwarzenbruck, **Muster von:** Hersteller

Aufgepaßt!

So, und hier nun die endgültige und finale Version der AMIGA FUN 1/91! MYSTERIOUS WORLDS heißt das Game, das uns auf dieser Ausgabe des Low-Budget-Magazins präsentiert wird, und es hat mit einigen großen Namen aufzuwarten! Der absolut geniale Sound stammt nämlich von niemand anderem als den *Maniacs of Noise*, die seit dem hammermäßigen Ohrwurm-Sound für *Cybernoid* auf dem 64er wohl jedem bekannt sein dürften. Die farbenfrohe, detaillierte Grafik kommt von dem Programmierer/Grafiker-Team *X-Ample*, die ebenfalls auf dem C-64 schon einige gute Sachen ablieferten und sich nun hiermit auch auf dem Amiga profilieren können. Das Spiel selbst ist eine Mischung aus Jump 'n' Run und einem Ballerspiel, wobei der Schwierigkeitsgrad (zumindest in den ersten Levels) auf einem schaffbaren Niveau angesiedelt ist. Dazu trägt auch die ziemlich präzise Steuerung des Ganzen bei, mit der man sein nicht allzugroß geratenes Heldensprite durch die geheimnisvollen Fantasywelten bewegt. Am Ende jedes Levels (von denen es übrigens vier zu meistern gilt!) erwartet einen ein Endgegner, der nur durch eine bestimmte Waffe zu besiegen ist. Gemeinerweise sind alle



Waffen, die man im Spiel findet, auch noch mit einer begrenzten Schußzahl ausgestattet, so daß man sich schon ein wenig ins Zeug legen muß, um mit dem richtigen Schuß zum richtigen Gegner zu kommen. Steht man nun vor einem Endgegner und hat keine passende Munition mehr, kann man aber, sofern es einem die knapp bemessene Zeit erlaubt, den Level noch mal zurücklaufen und sich neu bewaffnen. Die Begleitmusik dazu ist, wie bereits erwähnt, unheimlich atmosphärisch (incl. Vogelgezwitscher) und trägt entscheidend zur Spielmotivation bei. Das einzig Störende bei der ganzen Sache sind die etwas langen Lade- und Decrunchzeiten nach dem Verlust aller drei Bildschirmleben. Mysterious Worlds ist kein Muß für alle Fans von anspruchsvollen Spielen dieses Genres, aber für seinen Preis nicht komplett zu verachten. Das Ding ist zwar nicht so umfangreich wie ähnlich geartete Vertreter aus der Full-Price-Tüte, aber zu diesem Preis eine durchaus lohnenswerte Angelegenheit ... ■

Peter Parker

Grafik:	7
Sound:	10
Spielablauf:	6
Motivation:	7
Preis/Leistung:	9



ZARATHUSTRA

System: Amiga: **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** Hersteller.

Ansatzweise gut ...

Der erste Blick auf ZARATHRUSTA läßt auf ein gutes Game seines Genres schließen. Beginnt man jedoch zu spielen, macht sich schnell Enttäuschung breit. Ich frage mich, ob das britische Softwarehaus HEWSON mit der allzu positiven Vorankündigung nicht etwas zu hoch gegriffen hat?

Uns wurde eine Review-Copy zugesandt; und dies bedeutet im allgemeinen, daß eine solche Version schon vollständig fertiggestellt ist. In einem beiliegenden Schreiben wurde das Game eingehend beschrieben. Unter anderem waren in der Beilage Cheats vermerkt sowie ein Hinweis, daß man dieses Game sowohl mit der Tastatur als auch mit dem Stick spielen könne.

Und hiermit gab es schon gleich zu Anfang Schwierigkeiten. Mit der Tastatur funktionierte es tadellos, doch den Joystick konnte ich dre-



hen, wenden und umstöpseln, wie ich wollte - es tat sich einfach nichts! Nun gut, also mit der Tastatur: Die Aufgabe besteht darin, mit einem Raumschiff über eine mit Sträuchern und Steinen bestückte Landschaft zu fliegen.

Dabei muß stets darauf geachtet werden, das Schiff in der Luft zu halten (mit rechter Shift-Taste). In dieser Landschaft befinden sich einige Tanks, aus denen man Benzin entnehmen kann. Das geschieht, indem das Raumschiff direkt darübergesetzt wird. Durch Drücken von Space wird Benzin ins Raumschiff gepumpt. Der eigentliche Sinn und Zweck ist es jedoch, eine Kugel zu finden, um diese dann am Raumschiff zu befestigen und zum eigenen Mutterschiff zu bugsieren, wodurch man in den nächsten Level gelangt.

Später winden sich in diese Ebene enge Gänge hinein, durch die man fliegen muß, um jene besagte Kugel zu finden. Es bereitete mir einige Schwierigkeiten, dabei die Abgrenzungen mit dem Raumschiff nicht zu berühren. Irgendwann passierte es dann doch, und... nichts passierte. Das Schiff fiel einfach runter, durch sämtliche Hindernisse hindurch, an denen es eigentlich hätte zerschellen müssen. Infolgedessen scheint man die Kollisionsabfrage ganz schlicht und einfach vergessen zu haben, oder habe ich etwa, ohne etwas davon zu merken, einen Cheat aktiviert?

Auch der ganze Spielablauf stellte sich nach zweistündigem Spielen als ziemlich öde heraus. Wer es trotz der Fehler probieren möchte: Bitte gern! Immerhin wird das Game mit 32 Farben, 50 verschiedenen Levels, digitalisierten Soundeffekten etc. angepriesen. Mich persönlich läßt es jedoch ziemlich kalt! ■

Sandra Alter

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	6

Horror-Zabels aus der Gruft



HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

System: Amiga (tested), ST, PC (EGA, VGA), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark (PC ca. 95 Mark), **Hersteller:** Millennium, U.K., **Muster von:** Hersteller.

Graf Frederick besitzt ein nettes Haus auf dem Lande. Als er mal wieder seinen jährlichen Langzeiturlaub (364 Tage) dort verbringen will, muß er feststellen, daß das gesamte Anwesen von elenden Untoten bevölkert ist. Diese Knülche haben entgegen aller Verbotsschilder (No Trespassing, No Joints before 6 PM etc.) das Häuschen zwecks Wohnraumbeschaffung instandbesetzt. Als echter Geldgeier kann Frederick natürlich nicht zulassen, daß sich solch arbeitsscheues Gesindel kostenlos in seinen guten Möbeln lümmelt. Also legt er selbst Hand an und versucht, die Kretins zu vertreiben. Die reagieren allerdings etwas sauer auf die Vertreibung aus dem Paradies und trachten dem Grafen nach dem Leben.

Zunächst ist der gute Mann unbewaffnet und kann sich nur springend und hüpfend vor den Untoten retten. Nach kurzer Zeit findet sich aber schon ein Waffensymbol, das er schleunigst aufnimmt, um die Zombies messerwerfend eliminieren zu können. So hastet er von Raum zu Raum, tötet die Fiesen bzw. weicht ihnen aus und sammelt die in der oberen Symbolleiste vorgegebene Anzahl Totenschädel auf, um in den nächsten Level zu gelangen.

Durch die Aufnahme zusätzlicher Symbole ist Frederick in der Lage, auf Wunsch zu kriechen, sich unsichtbar zu machen oder sich als Zombie zu tarnen. Diese zeitlich begrenzten Sonderaktionen werden in der unteren Symbolleiste mittels Cursortasten angewählt.



Mit HZFTC hat sich MILLENNIUM keinen Gefallen getan. Ist der Vorspann noch ganz witzig (Kinosaal à la *Cinemaware*) und von einem guten Titelsound begleitet, läßt der Rest des Games zu wünschen übrig. Die Kollisionsabfrage ist im wahrsten Sinn des Wortes daneben (so kann der Hero z.B. ein ganzes Stück neben einem Aufzug stehen und wird trotzdem nach oben getragen). Die Geräusche im Spiel selbst, wie beispielsweise das Werwolfgeheul, klingen absolut unrealistisch, und die Grafik und Animation sind auch nur Mittelmaß. ■

Cruiser

Grafik	**5**
Sound	**5**
Spielablauf	**6**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**5**

Empire vs. ASM 0:2



GAZZA II

System: C-64, **empf. Vk-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Empire, Basildon, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Ein zweites Mal wollte Bodo Illgner seinen Namen wohl nicht für ein EMPIRE-Spielchen hinhalten, nachdem er mit *Bodo Illgner's Super Soccer* ein Eigentor kassiert hat. Ganz anders Englands Paul Gascoigne, der sich gleich noch als klangvolles Aushängeschild für GAZZA II, den jetzt erschienenen Nachfolger jenes Fußballdilemmas, verpflichten ließ.

Die uns vorliegende C-64-Version von Gazza II knüpft zweifelsohne an alte Traditionen an. In punkto Optionsvielfalt steht das neue Empire-Produkt allerdings nur kaum hinter anderen Spielen dieses Genres zurück, lassen sich doch diverse Spielmodi einstellen sowie die „äußeren Einflüsse" modifizieren. Sobald jedoch die CPU-Pfeife das erste Mal trillert, dürfte es keine Zweifel mehr über die wahren „Qualitäten" von Gazza II geben.

Die Vogelperspektive mag der *Kick-Off*-erprobte Spieler noch gerne in Kauf nehmen, nicht aber das völlig verkorkste Handling der eigenen Mannen, welches einen kontrollierten Spielaufbau unmöglich macht. Nur gut, daß da der Compi-Goalie mit seinen chaotischen Aktionen im Strafraum für reichlich Abwechslung sorgt. In Sachen Regelwerk gibt es zum Glück bis auf die Einwürfe, bei denen Ihr Euch die Murmel gewissermaßen vor die eigenen Füße werfen könnt, nichts zu kritisieren. Im Gegensatz dazu kommen Grafik und Sound einer mittleren Katastrophe gleich. Ein lahmes Scrolling mit Ruckeleffekten, Sprites en miniature, langweilige FX – Gazza II bietet wirklich allerhand. Den dicksten Hammer hat sich Empire jedoch mit den deutschen On-screen-Kommentaren geleistet. So wird dem Spieler das Match-Ende mit dem prägnanten Wort „Follzeit" verdeutlicht... ■

Torsten Blum

Grafik	3
Sound	2
Realitätsnähe	2
Motivation	1
Preis/Leistung	2

Schlichtweg verblüffend . . .

SHUFFLE

System: Amiga, **empf VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** TALE Software, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst 2.

..., welche Ähnlichkeiten doch zwischen SHUFFLE, einem Spiel im Vertrieb von RUSHWARE, und *Thalions* Knüller *Atomix* bestehen. Doch sparen wir uns lieber die Frage, ob da bei Thalion abgekupfert wurde. Anzumerken wäre nur noch, daß TALE Software, die Macher von Shuffle, seinerzeit Probleme hatten, einen passenden Distributor für ihr Strategiespiel zu finden, wodurch sich auch das späte Erscheinungsdatum erklärt.

Sei's drum, bei Shuffle kommen jedenfalls wieder alle Strategiefans auf ihre Kosten. Grund dafür dürfte das relativ einfache Spielprinzip sein, welches jedoch so manchen zur schieren Verzweiflung treiben kann. In einem labyrinthartig aufgebauten Spielfeld gilt es nämlich, verstreut liegende Einzelteile zu einem Ganzen zusammenzufügen. Der eigentliche Haken liegt allerdings darin, daß die jeweiligen Bauteile, sind sie einmal in Bewegung, ihre „Fahrt" erst dann wieder beenden, sobald sie auf ein anderes Hindernis treffen. So bedarf es schon einiger Knobelei, um die Parts richtig durch die Gegend zu manövrieren. Zudem sieht sich der Spieler einem Zeitlimit ausgesetzt, so daß gerade in späteren Spielstufen schnelles Handeln gefragt ist. Glücklicherweise zaubert Shuffle von Zeit zu Zeit einige Bonus-Items auf den Screen. In Sachen Grafik (einen Deut schlechter geraten als Atomix) und Handhabung kann ich Euch getrost auf Bernds Bericht zu Atomix verweisen, erweist sich Shuffle doch als eine „originalgetreue Kopie".

Letztendlich mag ich den ASM-Hitstern im Falle von Shuffle nicht zücken, denn schließlich beinhaltet dieses Spiel gegenüber Atomix keinerlei neue Ideen... ■

Torsten Blum

Grafik	7
Anleitung	7
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9



Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE
Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273
08142/53912 und 08142/8274

C64 Disketten

ATOMIC ROBOKID DT.	37,90
ATOMINO *	38,90
BACK TO THE FUTURE 2 DT.	37,90
BADLANDS *	38,90
BIG BUSINESS DT. *	29,95
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHASE HQ 2 DT. CARTRIDGE	49,90
CREATURES	38,90
CRIME TIME DT.	38,90
CROWN KOMPLETT DT. *	38,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DAYS OF THUNDER	38,90
DICK TRACY DT.	37,90
DINOWARS DT.	29,90
DRAGON STRIKE	59,90
DRAGON WARS	38,90
DRAGONS BREED DT.	38,90
EMLYN HUGHES ARCADE *	37,90
E SWAT DT.	37,90
EXILE *	37,90
EXTERMINATOR	37,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FULL BLAST COMPILATION	54,90
GOLDEN AXE	38,90
GUNSHIP	47,90
HOLLYWOOD COLLECTION DT.	54,90
INVEST DT.	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KLAX	37,90
LAST NINJA 3 DT. *	37,90
LETTRIX DT.	36,90
LINE OF FIRE DT.	36,90
LOOPZ	37,90
LORDS OF DOOM DT.	45,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. *	38,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MEAN STREETS DT.	39,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
MIGHTY BOMBJACK *	37,90
MONTY PYTHON	38,90
N.A.R.C. DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE *	49,90
NIGHTBREED ACTION DT.	38,90
NINJA REMIX	37,90
NORTH AND SOUTH DT. *	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PANG DT. CARTRIDGE *	49,90
PIRATES	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWERSLIDE *	47,90
PUZZNIK	37,90
RA DT.	35,90
RAINBOW ISLAND DT.	37,90
REEDEREI DT.	37,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE *	49,90
SARACON DT.	37,90
SECOND WORLD DT.	29,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SILENT SERVICE	37,90
SKI OR DIE DT.	39,90
SPIDERMAN DT.	37,90
SPY WHO LOVED ME	36,90
STARFLIGHT DT.	38,90
STRATEGO *	45,90
STRIDER 2 DT.	37,90
SUMMER CAMP	38,90
SUPER OFF ROAD RACER	45,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLE	45,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
TIE BREAK DT.	37,90
T O K I DT. CARTRIDGE *	49,90
TOTAL RECALL DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURRICANE	37,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
WELLTRIS DT.	38,90
WHEELS OF FIRE	49,90
WORLD CHAMP. BOXING *	37,90
X-OUT DT.	37,90
ZAK MC KRACKEN DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
COIN OP HITS	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FLUGSIMULATOR 2.0 KOMPLETT DT.	24,90
FORGOTTEN WORLDS	11,90
PITSTOP 2	15,90
SKATE OR DIE	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Lösungshilfen zu SIERRA und LUCAS FILM ADVENTURES je 11,90

PC/IBM

A-10 TANK KILLER	89,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
AD LIB KARTE MIT JUKE BOX	235,90
AIRCRAFT DESIGNER FS 4.0	75,90
ALTERED DESTINY	75,90
ANDRETTI *	69,90
BARTS TALE 3	65,90
BATTLE OF BRITAIN *	79,90
BATTLETECH 2	85,90
BIG BUSINESS DT.	59,90
BLUE MAX	79,90
BUCK ROGERS	69,90
CONQUEST OF CAMELOT	99,90
COVERT ACTION DT.	89,90
CRASH COURSE DT.	69,90
CRIME TIME DT.	65,90
CROWN KOMPLETT DT. *	69,90
DAS BOOT	99,90
ELVIRA DT.	89,90
ELVIRA LÖSUNG DT.	13,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
FIREHAWK	59,90
GREAT COURT 2 DT. *	65,90
HARD NOVA DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INTERCEPTOR SSI	74,90
ISHIDO DT.	75,90
IT CAMES FROM THE DESERT DT.	75,90
JACK NICKLAS UNLIMITED GOLF	74,90
JONES IN THE FAST LANE	72,90
KICK OFF 2 DT.	65,90
KINGS QUEST 5	89,90
KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
KLAX	59,90
LEISURE SUIT LARRY KOMPL. DT.	85,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LIFE AND DEATH 2	69,90
LIGHTSPEED DT.	89,90
LINKS NUR VGA	79,90
LORD OF THE RINGS	85,90
MIDWINTER DT.	79,90
MIG 29 FULCRUM DT. *	99,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MOONBASE	95,90
MUDS DT.	72,90
MYSTICAL	74,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
NIGHTSHIFT DT.	54,90
OILS WELL	65,90
OPERATION STEALTH DT.	72,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90
PENTHOUSE	85,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PINBALL MAGIC	54,90
POPOLUS DT.	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	39,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
QUEST FOR GLORY 2	85,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RANX DT.	65,90
RED BARON	89,90
RICK DANGEROUS 2 *	65,90
RISE OF THE DRAGON	84,90
SAVAGE EMPIRE	79,90
SECRET OF SILVERBLADES	65,90
SECOND WORLD	59,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SHARKEYS	69,90
SILENT SERVICE 2 ENGL.	69,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY DT.	64,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 + 2 JE	39,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	39,90
SIM EARTH DT. VERS.	89,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT.	339,90
MIDI BOX ZU SOUNDBLASTER	99,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 *	89,90
SPEEDBALL 2 *	74,90
STARCONTROL	75,90
STARBLADE *	59,90
STELLAR 7	65,90
STORMOVIK SU 25	69,90
STRATEGO	75,90
SUPER OFF ROAD RACER	65,90
SUPREMACY	79,90
TEAM YANKEE DT.	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TIE BREAK DT.	65,90
TOM AND THE GHOST DT.	65,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TUNNELS & TROLLS	72,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	84,90
ULTIMA 6	72,90
UMS 2 DT. *	75,90
WAYNE GRETZKY 2	75,90
WELLTRIS DT.	64,90
WING COMMANDER	72,90
WING COMMANDER DATA DISK	39,90
WONDERLAND	75,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90
ZELIARD	59,90

Irrtum vorbehalten
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 5,50
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 10 Versand

ATARI/AMIGA

688 ATTACK SUBMARINE DT.		65,90
A10 TANK KILLER 1 MB	84,90	84,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2 DT.	65,90	65,90
ALCATRAZ DT. *	65,90	65,90
ALPHA WAVES DT. *	65,90	65,90
AWESOME DT.		75,90
B A T DT.		75,90
BATTLECOMMAND DT.	65,90	65,90
BATTLECHESS 2 DT. *		65,90
BETRAYAL DT. *	69,90	69,90
BILLARD 3D *	65,90	65,90
BILLY BOULDER *	65,90	65,90
BILLY THE KID DT.	59,90	59,90
BUCK ROGERS 1 MB		72,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90	54,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CAR VUP DT.	59,90	59,90
CAPTIVE	59,90	59,90
CARTHAGE		59,90
CELICA GT4 RALLY DT.	65,90	65,90
CHAMPIONSHIP RUN DT.		59,90
CHASE HQ 2 DT.	59,90	59,90
CHALLENGERS COMPILATION	72,90	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.	69,90	69,90
CHAOS STRIKES BACK	59,90	59,90
CHIPS CHALLENGE *	59,90	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT *	65,90	65,90
CONQUEST OF CAMELOT 1MB		89,90
CRIME TIME DT.	59,90	59,90
CROWN KOMPLETT DT. *	59,90	59,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB		69,90
DELUXE PAINT	119,90	
DINOWARS DT.	54,90	54,90
DRAGON BREED DT.	59,90	59,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90	72,90
DRAGON WARS		65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
ELVIRA DT.		65,90
ELVIRA LÖSUNG DT.		13,90
ENCHANTED LAND		54,90
EPIC *	59,90	59,90
E SWAT DT.	59,90	59,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
F29 RETALIATOR	64,90	64,90
FATAL HERITAGE DT.		69,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90	75,90
FLIP-IT & MAGNOSE	59,90	59,90
FULL BLAST COMPILATION	72,90	72,90
GEISHA DT.		65,90
GOLDEN AXE DT.		65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARD DRIVIN 2	59,90	59,90
HARPOON DT. 1 MB		72,90
IMMORTAL DT.. 1MB	65,90	65,90
IMPERIUM DT.	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.		65,90
ISHIDO DT.		65,90
INVEST DT.	65,90	65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	67,90	74,90
JAMES POND DT.	65,90	65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KLAX	49,90	49,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90	65,90
LEMMINGS	59,90	59,90
LETTRIX DT.	59,90	59,90
LIGHT CORRIDOR DT.	65,90	65,90
LINE OF FIRE DT.	59,90	59,90
LOOM DT.	69,90	69,90
LOOPZ	59,90	59,90
LORDS OF DOOM DT.	65,90	65,90
LOST PATROL DT.	59,90	59,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MANIX	59,90	59,90
MASTERBLAZER DT.		65,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90	65,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	49,90	59,90
MIDWINTER DT.	64,90	64,90
MIG 29 DT. *	89,90	89,90
MOONBLASTER DT.	54,90	54,90
M.U.D.S. DT.	65,90	65,90
MYSTICAL		59,90
N.A.R.C. DT.	59,90	59,90
NAVY SEALS DT. *	65,90	65,90
NIGHT BREED DT.	59,90	59,90
NIGHT HUNTER DT.	65,90	65,90
NIGHTSHIFT DT.		54,90
NINJA REMIX DT.	59,90	59,90
NITRO DT.	59,90	59,90
OBITUS DT.		75,90
OOOPS UP DT.	59,90	59,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG	11,90	11,90
PANG DT.	59,90	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90	69,90
PARADROID 90 DT.	59,90	59,90
PIRATES DT.	65,90	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
PLOTTING DT.	49,90	59,90
POLICE QUEST 2 1MB		89,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90	59,90
POPOLUS DT.	64,90	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	35,90	35,90
PORTS OF CALL DT.		59,90
POWERMONGER DT.	69,90	69,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
POWERPACK COMPILATION	65,90	65,90
PUZZNIK DT.	59,90	59,90

ATARI/AMIGA

RA DT.	54,90	54,90
RED STORM RISING DT.		65,90
RICK DANGEROUS 2	59,90	59,90
ROBOCOP 2 DT.	59,90	59,90
ROGUE TROOPER	49,90	59,90
SATAN *	54,90	54,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT.	78,90	78,90
SECOND WORLD DT.	54,90	54,90
SHADOW OF THE BEAST 2		75,90
SIM CITY DT.	72,90	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.		39,90
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
SPIDERMAN DT.	59,90	59,90
SPINDIZZY WORLDS DT.	59,90	59,90
STAR CONTROL		65,90
STARFLIGHT	59,90	59,90
SUPER OFF ROAD RACER DT.	65,90	65,90
SUPER SKWEEK		54,90
SUPREMACY	69,90	69,90
TEAM SUZUKI DT.	59,90	59,90
TEAM YANKEE DT.	65,90	65,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	65,90	65,90
THEIR FINEST HOUR DT.	69,90	69,90
TIMEWARP - DRAGONS LAIR 2		79,90
TOM AND THE GHOST DT.	65,90	65,90
TOOKI DT. *	65,90	65,90
TORVAK THE WARRIOR *		59,90
TOTAL RECALL DT.	49,90	59,90
TOURNAMENT GOLF	65,90	65,90
TOWER FRA DT.		69,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURRICANE DT.	54,90	54,90
TURRICANE 2 DT.		54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
ULTIMA V	79,90	79,90
ULTIMATE RIDE		59,90
UMS 2 DT. *	72,90	72,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.		65,90
VOODOO KNIGHTMARE DT.	65,90	65,90
VROOM *	65,90	65,90
WARJEEP *	59,90	59,90
WILD WEST WORLD DT.		85,90
WING COMMANDER 1 MB *		69,90
WINGS DT.		74,90
WOLFPACK DT.	74,90	74,90
WONDERLAND 1 MB *	74,90	74,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER		59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90
Z OUT DT.		54,90

PREISHITS AMIGA

ADVANCED FRUIT MACHINE SIM.	24,90
AFTERBURNER	24,90
BAAL	17,90
BALLISTIX	17,90
BATMAN THE CRUSADER	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
CONFLICT	17,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DYNAMITE DUX	24,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FAST FOOD	19,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
GFL BASEBALL	19,90
GFL FOOTBALL	19,90
HOUND OF SHADOW	29,90
IMPACT	17,90
INTERCEPTOR	29,90
LAST NINJA 2	24,90
ON SAFARI	17,90
QUARTZ	19,90
QUATTRO ARCADE COMP.	37,90
QUATTRO SPORTS COMP.	37,90
ROCKSTAR	17,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SIM CITY DT. KURZANL.	49,90
STORMLORD	24,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON	24,90
ZANY GOLF	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA MOUSE	79,90
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	169,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
MOUSE SET	19,90
PARALLEL-PORT-ERWEITERUNG	179,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	95,90
X-COPY 2 incl. HARDWARE	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90



GALACTIC EMPIRE

System: Atari ST, Amiga, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80.- DM, **Hersteller:** Tomahawk, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

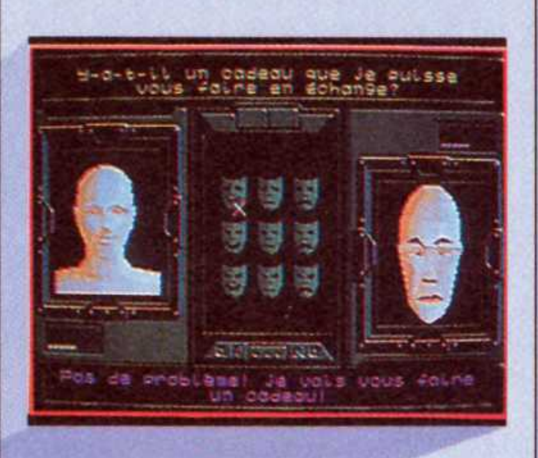
The Empire strikes back . . .

Man stelle sich einen öden Planeten vor, auf dem die zehnfache Schwerkraft wie auf der Erde wirkt, und schon kann man sich ein ungefähres Bild von der Bühne machen, auf dem dieses Drama spielt. Eine so starke Schwerkraft würde jedes Menschliche Wesen sofort „plattmachen", deshalb bewegt sich der Held des Games auch in einem „Physcraft". Die Darstellung eines solchen Physcrafts auf dem Schirm ist natürlich viel einfacher, als die eines Menschen (herrscht vielleicht deshalb eine so hohe Schwerkraft auf dem Planeten?).

Zur Story: Der Spieler muß, in Gestalt eines Geheimagenten des Imperiums, versuchen, seiner übergeordneten Dienststelle Informationen über die Umtriebe imperiumsfeindlicher Kräfte auf dem Planeten zugänglich zu machen. Im Klartext: Auf Ether, so heißt der Planet, ist eine Revolution ausgebrochen, über deren Gründe und Verlauf völlige Unklarheit herrscht. Der Spieler muß Kontakt zu den Gegnern des Diktators aufnehmen und versuchen, einen Umsturz herbeizuführen, der den Planeten wieder in die Hand des Imperiums bringt.

Im Laufe dieser Mission sollen dem Helden über 100 Akteure begegnen, die er in einem Dialogmodus ausfragen kann. Der Dialogmodus soll, so verspricht die Verpakkung, völlig neuartig sein, und die Dialogpartner sollen dreidimensional dargestellt werden. Den Wahrheitsgehalt dieser Versprechuungen würde ich jedoch als klein oder sehr klein bezeichnen.

Von den achtzig verschiedenen Tieren, die im Laufe des Spiels auftauchen sollen, habe ich nur eins gesehen. Dies hat aber wahrscheinlich seine Ursache darin, daß ich nicht besonders tief in das Game eingedrungen bin, was wiederum darin begründet ist, daß ich mich mit der absolut nervtötenden Steuerung nicht anfreunden konnte. Womit wir uns schon im Abschnitt Technik befinden: Die Grafik ist nicht besonders gut, dafür aber sehr unübersichtlich, der Sound ist nicht der Rede wert. Bedingt durch die nervige Steuerung und die große Unübersichtlichkeit der in „Bonbon-Farben" gehaltenen Grafik gestaltet sich schon der Weg durch den Zoll zu einem kleinen Problem. Auch auf fremden Planeten gilt es also als erstes, die Hürden der Bürokratie zu überwinden. Hat



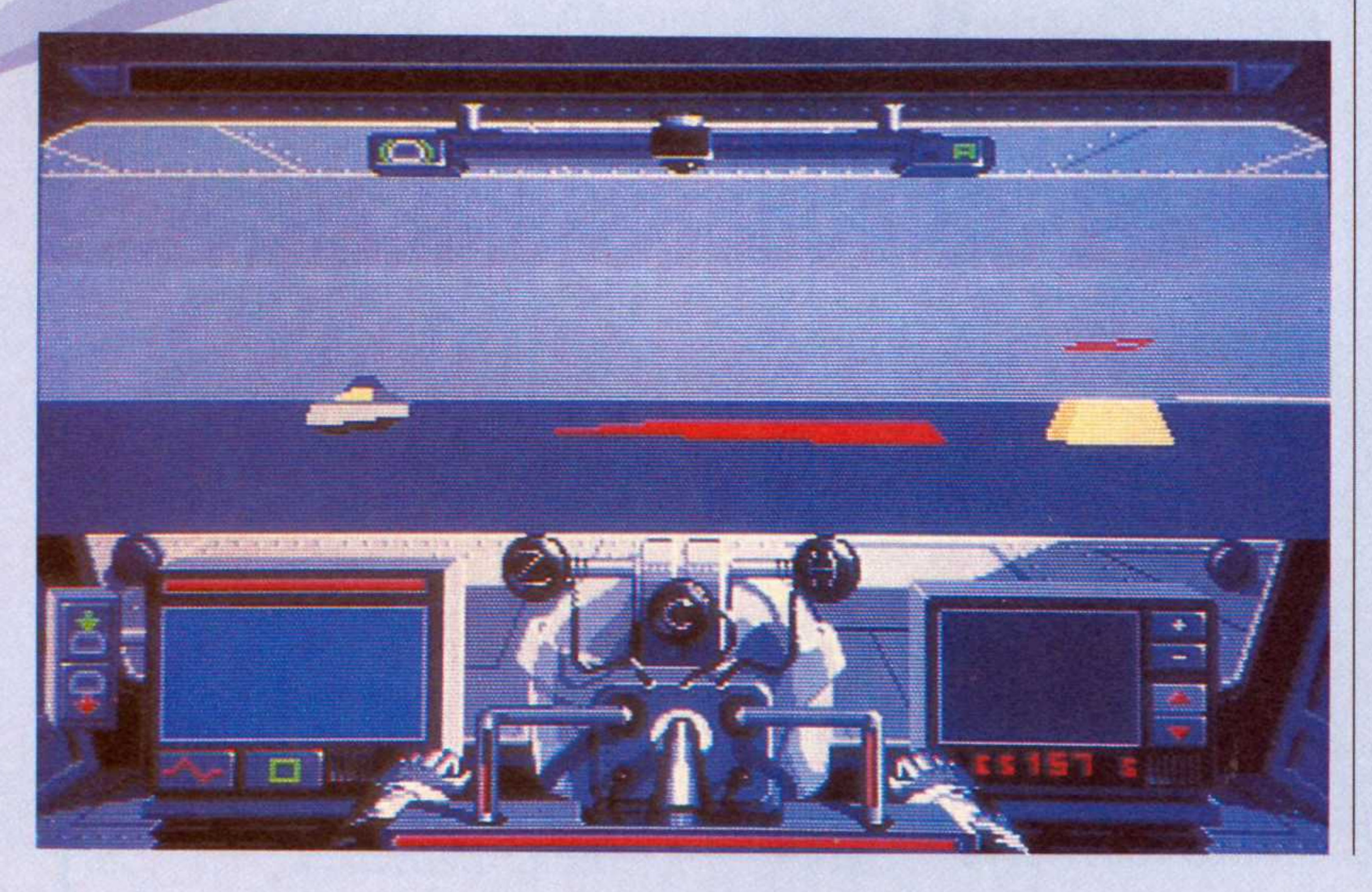
man es dann endlich geschaft, in die Zollabfertigungshalle zu kommen, steht man einem Beamten gegenüber, oder besser gesagt dem Physcraft, in dem er sich befindet. Im Dialog erweist sich dieser Beamte als mürrisch und unkooperativ ... wie im echten Leben, also.

Ist man so klug, sich nicht an die Anweisungen des Beamten zu halten, und betritt allen Verboten zum Trotz die Zone im Norden der Abfertigungshalle, findet man ein paar sehr nützliche Dinge wie Zusatzwaffen und ein Radargerät. Das Radargerät erleichtert die Orientierung in dem durch Elektrozäune begrenzten Ankunftssektor. Trotzdem ist es nicht einfach, von hier aus unbeschadet in die nahe gelegene Stadt zu gelangen. An dieser Stelle will ich die Beschreibung des Spielgeschehens abbrechen, viel weiter bin ich auch nicht gekommen. Mag sein, daß es an der furchtbaren Steuerung gelegen hat oder an der unübersichtlichen Grafik oder einfach daran, daß es mir absolut keinen Spaß gemacht hat.

Bleibt nur noch die Frage, warum der Hersteller die ersten Etappen so schwierig gestaltet hat, daß man gar keine Lust mehr hat weiterzuspielen und all die tollen Sachen zu entdecken, die laut Kurzbeschreibung noch auf einen zukommen sollen. Einzig positiv ist mir die Anleitung aufgefallen, was nicht heißen soll, daß es sich um eine ausgesprochen gute handelt, sondern lediglich um eine, die besser als der Durchschnitt ist.

Empfehlenswert ist dieses Game für Masochisten, Liebhaber schlechter Steuerungen oder für diejenigen, die auch Totgesagte zum Leben erwecken wollen. Allen anderen sei gesagt: Let it be..

Dirk Fuchser



Grafik	6
Parser/Steuerung	4
Handlung	7
Atmospäre	5
Preis/Leistung	6

Leinen los!



REEDEREI

System: PC (getestet), Amiga, Atari ST, C64, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2

Auch Onassis hat mal klein angefangen. Wer jedoch nicht gleich sein Kapital riskieren will, um in das internationale Schiffsgeschäft einzusteigen, dem bietet ART EDITION mit dem Spiel REEDEREI die Gelegenheit, erst mal zu üben. Bei diesem Handelsspiel gibt es viele Gelegenheiten, Geld zu verdienen oder auch zu verlieren. Der Spieler - in der Rolle des Reeders - schickt seine Schiffe in die Welt, um Waren verschiedener Art zu erwerben, die dann zu einem späteren Zeitpunkt, je nach Preisentwicklung, wieder abgestoßen werden.

Geld läßt sich aber auch an der Börse verdienen - und auch dieser Tummelplatz der internationalen Hochfinanz wurde bei diesem Game nicht vergessen. Hat man am Anfang des Spiels nur ein Schiff, so kann man sich nach erfolgreicher Durchführung einiger Frachtaufträge bald schon ein weiteres leisten. Hierbei stehen die unterschiedlichsten Schiffstypen zur Auswahl, deren Preis je nach Art und Größe variiert. Bei der Anschaffung sei aber bedacht, daß man mit einem Passagierschiff kein Rohöl transportieren kann, also: Vorher Preisentwicklung beobachten und nur das Schiff bauen lassen, das zum Transport der gewinnträchtigsten Güter geeignet ist.

Gespielt wird mit der Maus, was im großen und ganzen sehr gut geht, nur wenn die Eingabezeilen zu dicht nebeneinander liegen, kann man schon mal aus Versehen in die falsche Zeile geraten. Die Grafik ist recht ordentlich, aber das ist ja bei einem solchen Spiel nicht so wichtig. Der Sound erschöpft sich in einem nervtötenden Piepston, der jede Eingabe quittiert. Die Anleitung kommt sehr knapp daher und muß sich das Prädikat ungenügend gefallen lassen. Bleibt nur noch zu erwähnen, daß ein bis vier Spieler gleichzeitig ihr Glück als Schiffsmagnaten versuchen können.

Ein gut gemachtes (Geschäfts-)Strategiespiel, daß, mit mehreren Leuten gespielt, sicherlich längere Zeit Freude bereiten kann. ■

Dirk Fuchser

Grafik	7
Anleitung	2
Spielaufbau	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8





THE SWORD AND THE ROSE

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 25 DM, **Hersteller:** Code Masters, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen.

Kuni ist zurück!

Er ist wieder da! Niemand hätte wohl so schnell damit gerechnet, den tapferen Ritter Kunibert nach seinen hammerharten Abenteuern *Ghosts 'n' Goblins* und *Ghosts 'n' Ghouls* so schnell wiederzusehen. Immer diese blöden Geister und schummrigen Friedhöfe – das muß dem Knaben ganz schön auf die Kiste gehen. Allerdings muß man gerechterweise hinzufügen, daß die erneute Fortsetzung nicht von CAPCOM stammt, sondern quasi in „Anlehnung" mit „geringen Ähnlichkeiten" zum Original vom Billigspielproduzenten CODE MASTERS in Szene gesetzt wurde. Irgendwie ist eigentlich das ganze Geschehen ziemlich ähnlich, man könnte sich sogar zu der Arbeitshypothese hinreißen lassen, Code Masters' THE SWORD AND THE ROSE wäre eine 1:1-Kopie des Klassikers...

So muß der tapfere Ritter im altbekannten Weißblechoutfit („ich war eine Dose") durch die Gegend laufen, hüpfen, springen, Hindernisse überwinden und die zahlreichen Gegner abmurksen. Klaro, eine Levelaufteilung fehlt nicht, Punkte werden auch gutgeschrieben und überhaupt...

Die Sprites des Spiels sehen allesamt sehr gut aus und sind annehmbar animiert. Es wäre jedoch wünschenswert gewesen, die Jump-and-Run-Elemente ein wenig geschickter anzulegen, denn die Sprungaktionen über Fallgruben und reißende Flüsse sind nicht mehr als Standard. Dafür ist die Grafik echt gelungen und bietet hübsch kolorierte, detailreiche Backgrounds. Der Sound ist auf beiden Rechnern hörenswert, wenn auch nicht mitreißend. Leider, leider ist The Sword and the Rose ein bißchen zu hektisch, um die große Spielfreude aufkommen zu lassen. Die Feinde bilden sich viel zu schnell auf dem Screen und knabbern an Kunis Energieleiste.



Außerdem springt Kuni viel zu rasch, um den Kerl per Stick exakt steuern zu können. Damit wir uns nicht mißverstehen:

Wir reden hier über ein Low-Budget-Spiel, das für sein Geld 'ne ganze Menge zu bieten hat. Allein die Sprachausgabe wäre schon das Geld wert: Wenn ein aufgeschlitzter Gegner in einer Blutwolke verschwindet, entfleucht Kuni der überraschte Ausruf: „Oh, Blut". ■

Michael Suck

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	9

AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA), **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Microsoft, USA, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Up, up & away

Flugispezialist MICROSOFT rundet seine Produktpalette mehr und mehr ab, denn mit dem neuesten Produkt, dem AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER, seid Ihr erstmals in der Lage, eigene Flugzeuge und Landschaften zu kreieren. Einzige Voraussetzung: Ihr müßt im Besitz des *Flight Simulators 4.0* bzw. einer späteren Version sein.

In das eigentliche Programm gelangt Ihr übrigens direkt über den Flight Simulator, in dem schon entsprechende Menüpunkte vorbereitet wurden. Lobenswert, daß Ihr bei der Erstellung der Landschaft neben starren auch bis zu 50 bewegte Objekte (gleichzeitig!) in diese packen könnt. Das Repertoire umfaßt hierbei Straßen, Flüsse, beliebige Gebäude, Berge sowie Landepisten und diverse Flughilfen. Bei den bewegten Objekten läßt sich auf allerlei Fahrzeuge, Schiffe und Flugzeuge zurückgreifen.

Bei der Erstellung Eures eigenen Flugzeuges könnt Ihr Eurer Kreativität wirklich freien Lauf lassen. Sei es nun die Form der Tragflächen oder die PS-Leistung, der A&S-Designer kennt, so hat es jedenfalls den Anschein, keinerlei Grenzen. In puncto Handlichkeit dürften sich bei Microsofts Tools kaum Schwierigkeiten ergeben, schließlich läuft die ganze Chose über die vom Flight Simulator her bekannte Menü-Tastatur-Steuerung ab (etwas unkomfortabel). Fazit: Mit dem Aircraft & Scenery Designer hat Microsoft jedem Fan des Flight Simulators ein brillantes Werkzeug zur Hand gegeben, mit dessen Hilfe das Fliegen sicherlich noch schöner, noch realistischer wird. Mitgeliefert werden zudem noch vier fertige Flugzeugtypen. ■

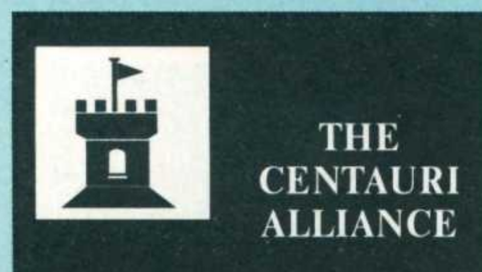
Torsten Blum

Positiv: Vielfältige Möglichkeiten bei der Gestaltung von Landschaft und Flugzeugen

Negativ: Die Steuerung könnte besser sein



Himmelsstürmer im Dungeon



THE CENTAURI ALLIANCE

System: C 64 (Disk), **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Broderbund, USA, **Muster von:** Cosi, Jens Dührkop, 2060 Bad Oldesloe, 0 45 31 / 8 78 21

Nach langer Zeit gibt es endlich wieder eine Originalentwicklung für den C 64. BRODERBUND legt mit der CENTAURI ALLIANCE ein SF-Rollenspiel vor, das Euren Tagesrhythmus während der nächsten Wochen leicht durcheinanderbringen könnte...

Mieslinge sterben nicht aus. Selbst in der fernen Zukunft stolpert man auf Schritt und Tritt über übelwollendes Gewürm. Da bedarf es schon furchtloser Helden, um Ordnung zu schaffen. Eine Partei in der heillos zerstrittenen Galaxis ist die Terror-Organisation DAYNAB. Die sucht nach der ultimativen Waffe, der Fractyr-Faust. Sie erlaubt die unbedingte Herrschaft über unseren Teil des Universums – ein furchtbarer Gedanke, sie in der Hand solcher Unholde zu wissen. Das schreckliche Stück Technik ist aber in seine Teile zerlegt und über die Galaxis verstreut worden. Noch ist Zeit zum Handeln. Um DAYNABs Schreckensherrschaft abzuwenden, muß Euer bis zu achtköpfiger Trupp die „Todesfaust" vor den anderen finden.

MICHAEL CRANFORD, ex-*Interplay*-Chef und *Bard's Tale*-Erfinder, hat sich mächtig ins Zeug gelegt und erneut eine epische Dungeonhatz hingelegt. Drei Disks, zwei ausführliche Handbücher, eine Karte und Kurzkommandos füllen die Packung. Wie bislang noch bei fast allen Rollenspielen, sind gute Englischkenntnisse nützlich bzw. unerläßlich, will man alle Feinheiten mitbekommen.



»PSI-haltige Monsterhatz für lange Nächte!«

Sechs Charaktere lassen sich aus ebenso vielen, neuen, Rassen erstellen. Zwei weitere „Fremdlinge" können in die Party aufgenommen werden. An die Stelle der Zaubersprüche sind über 80 PSI-Formeln getreten, die man im Laufe seines Abenteurerlebens lernt. Zum modernen Rollenspiel gehören auch bei Bedarf einzusetzende Fertigkeiten (Skills). Ist z.B. ein Roboter zu reparieren, sollte das Partymitglied mit dem höchsten „Hardware-Skill", einer Tech-Disziplin, eingesetzt werden. Langanhaltende PSI-Sprüche wie die Lichterzeugung sind in einem Fenster links oben am Bildschirm angezeigt. Vertrauter sind da schon die Eigenschaften „Strength", „Vitality" oder „life" (= hit points). Die steigen natürlich mit den Levels und damit der Kampferfahrung. Zahlreiche Unteraufgaben sind zu erfüllen, bevor Ihr alle Teile der gefürchteten Überwaffe beisammen habt.

Auch der Bildschirmaufbau läßt Rollenspiel-Nostalgie aufleben. 3D-Sicht der verschachtelten Tunnel, animierte (Charakter- und Gegner-) Porträts, Felder für Partystatistiken erinnern an *Cranford*s Klassiker. Hinzu kommen das praktische Auto-Mapping sowie das aufgepeppte Kampfgeschehen: Anstelle fixer Kommandos für jede Kampfrunde befehligt Ihr Eure Charaktere einzeln auf einer von schräg oben gesehenen, in Hexagone aufgeteilten Fläche. Leider ist die Grafik aber nicht so fein, wie es der kleine Commodore zuläßt. Auch die Ladezeiten nimmt der Achtbit-Spieler seufzend, doch ergeben zur Kenntnis. Dafür ist die Joystick- oder Maussteuerung angenehm.

Centauri Alliance entschädigt für manch' unfreiwillig lange Kaffeepause (während des Erstellens der Charakter-Disk lohnt schon ein Gang mit dem Hund einschließlich Abstecher ins Café!). Eine fesselnde Story, endlose Dungeons auf elf Welten und jede Menge Extra-Items bannen Fans und Anfänger gleichermaßen vor den Bildschirm. Ein Muß für *Bard's Tale*-Veteranen, zumal die ihre Lieblingshelden importieren können. Hoffentlich zeigt Broderbund ein Einsehen und läßt die Allianz doch noch auf die 16bitter los! ■

Eva Hoogh/Paul Rigby

Grafik	**6**
Steuerung	**9**
Handlung	**10**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**



Neue Gesichter (unten), neue Kampfszenen (oben): THE CENTAURI ALLIANCE fesselt sofort.



ARBIROSOFT

0 21 54 61 59 — **0 21 54 61 59**

AMIGA-Software

4-Player Adapter		19.90
688 Attack Submarine	dt.	64.90
A 10 Tank Killer (1MB)		79.90
Advanced T. Fighter 2	dt.	59.90
Altered Destiny *	dt.	64.90
AMOS - Game Creator		99.90
Ancient Battles		59.90
Awesome	dt.	74.90
B.A.T.	dt.	69.90
Bards Tale 3 *	dt.	69.90
Battle Chess 2 *	dt.	69.90
Betrayal *	dt.	69.90
Big Business *		54.90
Brainblasters *	dt.	64.90
Bubble Plus		49.90
Buck Rogers (1MB)		69.90
Buck Rogers (1MB) *	dt.	84.90
Budokan	dt.	64.90
Bundesliga Manager	dt.	54.90
Cadaver	dt.	64.90
Car Vup	dt.	59.90
Champ.of Krynn (1MB)	dt.	64.90
Chaos Strikes Ba.(1MB)	dt.	64.90
Chase HQ 2	dt.	59.90
Chips Challenge *		59.90
Chuck Yeagers AFT 2 *	dt.	64.90
Codename Iceman (1MB)		79.90
Colonels Bequest (1MB)		79.90
Combo Racer	dt.	59.90
Conq. of Camelot (1MB)		79.90
Corporation	dt.	59.90
Corvette *		69.90
Crimewave *	dt.	64.90
Curse Azure Bonds	dt.	69.90
Das Stundenglas	dt.	69.90
Dinowars	dt.	49.90
Dragon Breed	dt.	59.90
Dragon Wars	dt.	64.90
Dragonflight	dt.	69.90
Dragonstrike		69.90
Dungeon Master (1MB)	dt.	64.90
Elvira (1MB)	dt.	69.90
Eye of the Beyolder *		69.90
F-16 Combat Pilot	dt.	64.90
F-16 Falcon Mission 2	dt.	49.90
F-19 Stealth Fighter	dt.	69.90
F-29 Retaliator	dt.	59.90
Fantasy World Dizzy		24.90
Fatal Heritage	dt.	69.90
Flimbo's Quest	dt.	59.90
Flood	dt.	64.90
Fountain of Dreams *		64.90
GFL Football		24.90
Ghostbusters 2	dt.	59.90
Golden Axe	dt.	59.90
Great Courts 2	dt.	64.90

AMIGA RAM-Erweiterung auf 1 MB abschaltbar mit Uhr ARBIROSOFT-Sonderpreis: DM 99.90 !!!

Gunboat *		59.90
Harley Davidson		69.90
Harpoon (1MB)	dt.	69.90
Immortal (1MB)	dt.	64.90
Imperium	dt.	64.90
Indiana Jones Adv.	dt.	64.90
Indianapolis 500	dt.	64.90
Ishido	dt.	64.90
It came fr. Desert (1MB)	dt.	69.90
James Pond	dt.	59.90
Kick Off 2	dt.	54.90
Kick Off 2 Final Whistle *		39.90
Kings Quest 4 (1MB)		79.90
Knights of the Sky *		69.90
Legend of Faerghail	dt.	64.90
Leisure Suit Larry 2 (1MB)		79.90
Leisure Suit Larry 3 (1MB)		79.90
Lemmings *	dt.	59.90
Lettrix	dt.	59.90
Lin Wu's Challenge	dt.	59.90

AMIGA-Software

Loom	dt.	69.90
Lords of the Rising Sun	dt.	69.90
Lost Patrol	dt.	59.90
Lotus Esprit Turbo	dt.	59.90
M 1 Tank Platoon	dt.	69.90
M.U.D.S. *	dt.	64.90
Manchester United	dt.	59.90
Maniac Mansion	dt.	64.90
Masterblazer	dt.	64.90
Midwinter	dt.	64.90
Might & Magic 2		69.90
Monkey Island *	dt.	84.90
Movie Maker Profi	dt.	59.90
Neuromancer	dt.	64.90
New York Warriors	dt.	49.90
Nightshift	dt.	54.90
Ninja Remix	dt.	59.90
Nitro	dt.	59.90
Obitus	dt.	79.90
Oil Imperium	dt.	54.90
Ooops Up	dt.	59.90
Operation Stealth	dt.	59.90
Over the Net	dt.	59.90
Pang	dt.	59.90
Panza Kick Boxing	dt.	69.90
Paradroid 90	dt.	59.90
Pick'N'Pile	dt.	64.90
Pinball Magic	dt.	49.90
Pirates	dt.	59.90
Police Quest 2 (1MB)		79.90
Pool of Radience (1MB)	dt.	59.90
Populous	dt.	64.90
Ports of Call	dt.	59.90
Power Monger	dt.	69.90
Powerboat		59.90
Prince of Persia	dt.	64.90
Projectyle	dt.	64.90
Puzznic	dt.	59.90
Ra	dt.	54.90
Railroad Tycoon *	dt.	79.90
Rainbow Island	dt.	59.90
Ranx *	dt.	64.90
Reederei	dt.	54.90
Rick Dangerous 2	dt.	59.90
Robocop 2	dt.	59.90
Saint Dragon	dt.	59.90
Shadow of the Beast 2	dt.	79.90
Sim Earth *	dt.	89.90
Snowstrike	dt.	59.90
Space Quest 3 (1MB)		79.90
Space Rogue		69.90
Speedball 2	dt.	64.90
Spindizzy World	dt.	59.90
Starflight	dt.	64.90
Storm Across Europe		69.90
Super Off Road Racer	dt.	59.90
Supremacy	dt.	69.90
Sword of Aragon		69.90
Sword of Samurai *	dt.	69.90
Team Suzuki *		59.90
Team Yankee	dt.	69.90
Teenage Mutant Turtles	dt.	59.90
The Plague	dt.	54.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Time Machine	dt.	59.90
Tom and the Ghost	dt.	64.90
Tower FRA	dt.	69.90
Toyota Celica Rallye	dt.	59.90
Turrican	dt.	54.90
TV Sports Basketball	dt.	69.90
Twin World	dt.	64.90
Ultima 5	dt.	69.90
Unend. Geschichte 2	dt.	64.90
Universal Mil. Sim. 2 *	dt.	69.90
Unreal	dt.	69.90
USS John Young	dt.	49.90
Welltris		59.90
Wild West World	dt.	79.90
Wings (1MB)	dt.	69.90
Wings of Death	dt.	64.90
Wings of Fury		59.90
Wolfpack (1MB)	dt.	69.90
Wonderland (1MB) *	dt.	69.90
Zak McKracken	dt.	64.90

IBM-PC-Software

688 Attack Submarine		69.90
A 10 Tank Killer		79.90
Advanced T. Fighter 2	dt.	59.90
Air Transport Pilot *		99.90
Aircraft Designer		74.90
Altered Destiny		69.90
Bad Blood		74.90
Bards Tale 3	dt.	69.90
Battle Chess 2	dt.	69.90
Battlemaster *		74.90
Battletech 2		79.90
Betrayal *	dt.	79.90
Big Business	dt.	59.90
Blockout	dt.	64.90
Blue Max		79.90
Brainblasters *	dt.	64.90
Buck Rogers		69.90
Buck Rogers *	dt.	84.90
Budokan	dt.	64.90
Bundesliga Manager	dt.	59.90
Centurion: Def. Rome	dt.	64.90
Champions of Krynn	dt.	64.90
Chips Challenge *		69.90
Chuck Yeagers AFT 2	dt.	69.90
Codename Iceman		79.90
Colonels Bequest		79.90
Conquest of Camelot		79.90
Corvette	dt.	69.90
Countdown		69.90

Schulbuchbezogene Lernprogramme von HEUREKA-TEACHWARE! Ab sofort bei uns erhältlich für AMIGA und PC!

Covert Action	dt.	89.90
Crash Course	dt.	69.90
Crimewave *	dt.	69.90
Cruise for a Corpse *	dt.	a.A.
Curse of Azure Bonds		69.90
Cybercon III *		a.A.
Das Boot		79.90
Das Stundenglas	dt.	69.90
Days of Thunder	dt.	59.90
Death Knights of Krynn *		a.A.
Deja Vu 2		69.90
Dick Tracy	dt.	59.90
Die Hard		59.90
Dinowars	dt.	59.90
Dragonflight *		79.90
Dragons Lair		99.90
Dragonstrike		69.90
Dungeon Master *	dt.	89.90
Elvira		69.90
Elvira	dt.	89.90
Eye of the Beyolder *		69.90
F-15 Strike Eagle 2		79.90
F-16 Falcon Mark 2 *	dt.	89.90
F-19 Stealth Fighter		79.90
Ferrari Formula One	dt.	64.90
Fire King		59.90
Flight of Intruder EGA	dt.	89.90
Flight of Intruder CGA	dt.	89.90
Flight Sim. Europa		39.90
Flight Simulator 4.0 kpl.	dt.	149.90
Flight Simulator 4.0	dt.	129.90
Fountain of Dreams		64.90
Future Wars	dt.	64.90
Gauntlet 3D *		a.A.
Ghostbusters 2	dt.	69.90
Great Courts 2 *	dt.	64.90
Guns & Butter		74.90
Hard Nova	dt.	69.90

IBM-PC-Software

Harpoon	dt.	89.90
Horror Zombies *	dt.	64.90
Imperium	dt.	69.90
Indiana Jones Adv.	dt.	69.90
Indianapolis 500	dt.	64.90
Industrial Rebound *	dt.	59.90
Int.Soccer Challenge	dt.	69.90
Ishido	dt.	69.90
It came from Desert	dt.	69.90
Jones in the Fast Lane		69.90
Kick Off 2	dt.	64.90
Kings Bounty		69.90
Kings Quest 4		79.90
Kings Quest 5		79.90
Kings Quest 5 VGA-HD		89.90
Klax	dt.	59.90
Knights of Legend		69.90
Knights of the Sky *		79.90
Legend of Faerghail	dt.	69.90
Leisure Suit Larry 2		79.90
Leisure Suit Larry 3 kpl.	dt.	89.90
Leisure Suit Larry 3		79.90
LHX Attack Chopper	dt.	89.90
Life & Death 2		69.90
Lightspeed	dt.	89.90
Links VGA-HD		84.90
Loom	dt.	69.90
Lord of the Rings	dt.	84.90
Lost Patrol	dt.	59.90
M 1 Tank Platoon		79.90
M.U.D.S. nur EV	dt.	69.90
Manchester United	dt.	59.90
Maniac Mansion	dt.	64.90
Mech Warrior		69.90
Medieval Lords *		a.A.
Midwinter	dt.	69.90
Might & Magic 2		69.90
Monkey Island		59.90
Monkey Island EGA	dt.	69.90
Monkey Island VGA *	dt.	84.90
Moonbase		99.90
Moonshine Racer *		a.A.
Murder Club		69.90
Navigator 4.0 zu FS4	dt.	54.90
Night Hunter	dt.	64.90
Nightshift	dt.	54.90
Nuclear War		69.90
Oil Imperium	dt.	54.90
Oils Well		59.90
Operation Stealth	dt.	69.90
Panza Kick Boxing	dt.	69.90
Penthouse		84.90
PGA Tour Golf	dt.	64.90
Pick'N'Pile *	dt.	64.90
Pinball Magic	dt.	54.90
Pirates		59.90
Police Quest 2		79.90
Populous	dt.	64.90
Populous-Promised	dt.	39.90
Ports of Call	dt.	79.90
Prince of Persia	dt.	69.90
Quest for Glory 2		79.90
Ra	dt.	59.90
Railroad Tycoon	dt.	79.90
Ranx	dt.	64.90
Rapcon		79.90
Red Baron VGA-HD		89.90
Red Baron EGA		89.90
Reederei	dt.	54.90
Rick Dangerous 2		59.90
Rise of the Dragon		79.90
Savage Empire EV-HD		79.90
Secret of Silver Blades		64.90
Shadow Sorcerer *		a.A.

IBM-PC-Software

Sharkeys 3 D Pool	dt.	69.90
Silent Service 2	dt.	79.90
Sim Earth *	dt.	89.90
Snowstrike	dt.	59.90
Space Quest 3	kpl. dt.	89.90
Space Quest 3		79.90
Space Quest 4 *		84.90

Achtung!

Bitte beachten Sie unsere neuen Bürozeiten! Montags-Freitags durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr

Speedball 2 *	dt.	64.90
Star Command		79.90
Star Control		69.90
Starflight 2		59.90
Storm Across Europe		69.90
Stormball *		a.A.
Stormovik SU 25	dt.	69.90
Super Off Road Racer	dt.	64.90
Supremacy *	dt.	79.90
Sword of Aragon		69.90
Sword of Samurai	dt.	69.90
Tangled Tales		69.90
Team Yankee	dt.	79.90
Teenage M. Turtles	dt.	69.90
Test Drive 2		64.90
Test Drive 2 MuscleCars		39.90
Test Drive 3	dt.	69.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Thunderstrike	dt.	59.90
Tracon		79.90
Tracon 2		99.90
Tunnels & Trolls		69.90
TV Sports Basketball	dt.	79.90
Typhoon of Steel *		a.A.
Ultima 5		69.90
Ultima 6		74.90
Universal Mil.Sim. 2 *	dt.	79.90
Wayne Gretzky 2		69.90
Welltris	dt.	59.90
Wing Commander HD		79.90
Wing Commander LD		69.90
Wolfpack	dt.	79.90
Wonderland	dt.	79.90
Zak McKracken	dt.	64.90
Zeliard		59.90
Zork Zero		69.90

IBM-PC-Zubehör

AdLib Soundkarte	dt.	248.90
AdLib Soundkarte+Co.	dt.	298.90
Gravis Joystick,schwarz		89.90
Gravis Joystick,transp.		99.90
Neo Stick	dt.	59.90
Sound Blaster Karte	dt.	348.90
Zoomer - Joywheel		129.90

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 1,60 in Briefmarken.

ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, Tel.: (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt.= Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

ASM 03/91



TURRICAN II

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, 4044 Kaarst, **Muster von:** Hersteller.

Perfektion am Stück!

Na endlich, werden die meisten von Euch jetzt denken. Ich höre Euch richtig erleichtert aufseufzen. Ja, es ist wirklich da: TURRICAN II. Es kursieren ja sogar Gerüchte, daß dieses Game das Allerstärkste in seinem Genre auf dem Amiga sein soll. Wie dem auch sei, RAINBOW ARTS hat jedenfalls auch mit Teil zwei ein bemerkenswertes Stück Arbeit geleistet!

In technischer Hinsicht bietet Turrican II die Perfektion schlechthin. Absolut butterweiches Scrolling – selbst in mehreren Ebenen – endlose Farbverläufe, hervorragende Animationen, Schnelligkeit und Vielfalt sind nur wenige Stichworte.



Action – total – furios – packend ...

Das Spielprinzip vom ersten Teil wurde natürlich beibehalten. Es läßt sich auf keinen Fall verkennen, daß es sich hier um Turrican II handelt.

Hätte ich den Amiga nicht deutlich vor mir gesehen, so hätte ich schwören können, daß es sich hier um ein Konsolen-Game handelt – komplett mit Vorspann in absolut japanischer Machart – so zumindest R.A.; in unserer Testversion war er leider nicht vorhanden, ebenso wie wir auf den siebenstimmigen Titelsound von Chris noch verzichten mußten.

Im Vorspann jedenfalls läuft über den Credits zu Beginn eine Bildfolge ab, mit der sich der Spieler auf das Kommende einstimmen kann. Dies läuft zwar mit Minimalanimation ab, dafür sind es aber mehrere Bilder.

Im Spiel selbst sind insgesamt elf Level zu bewältigen, die sich wie folgt unterteilen: Welt eins und zwei je zwei Level, Welt drei besteht aus drei Leveln, Welt vier und fünf sind dann wieder in je zwei Level unterteilt. Jeder einzelne Level ist vollgestopft mit Monstern und tierischen Extras! Allerdings muß dazugesagt werden, daß uns einige Dinge doch schon aus anderen Games ziemlich bekannt vorkamen.



»TURRICAN II – technisch erste Sahne .... und auch sonst ein Hit!«



So wird man auch bei Turrican II auf *die* Aliens samt ihrer Brut treffen. Aber was soll's? Die Perfektion hinsichtlich programmiererischen Könnens entschuldigt auch den ein oder anderen Alien! Selbstverständlich sind dementsprechend genug neue Ideen enthalten. Beispielsweise hat mir eine Sequenz unheimlich gut gefallen: Dort muß der Spieler die Figur durch einen Schacht nach oben bringen. Allerdings sind die Absätze, auf die man springen muß, zu weit auseinander, als daß man es mit einem normalen Sprung schaffen könnte. Hier hat das Programmierteam ein wenig „frischen Wind" hereingebracht. Das sieht man an aufwirbelnden Blättern, mit deren Luftzug höher gesprungen werden kann.

Während aller Levels hört man Musi und FX gleichzeitig, wobei aufgenommene Extras von einer digitalisierten Stimme beim Namen genannt werden. Eines dieser Extras hat sofort bei Aufnahme eine solch vernichtende Wirkung, daß nicht nur alle Gegner auf der Stelle hinüber sind, sondern sich die ganze Szenerie rot verfärbt und zu beben anfängt. Auch alle anderen Waffen sind natürlich nicht ohne. Da hätten wir beispielweise einen bumerangförmigen Laser, der größer als die Spielfigur selbst ist. Vom Feinsten!

Erwähnenswert ist sicherlich auch (und ebenfalls nach Auskunft von R.A.) der Abspann: Die megastarke Explosion eines Turmes, bei der Turrican auf den Spieler zufliegt.

Bemurmelnswert, bemurmelnswert!!! Es tut mir ja sehr leid, daß ich dies am Schluß noch bemerken muß, aber es läßt sich wohl kaum ändern: Die ST-Besitzer haben auch bei der zweiten Version sowohl musikalisch wie grafisch – wenn auch nur wenige – Abstriche zu machen. Womit ich auf keinen Fall behaupte, daß Turrican II auf dem ST schlecht ist, sondern nur, daß hier die Amiga-Qualität einfach nicht erreicht werden *kann.* ■

Sandra Alter

	Amiga / ST
Grafik	11 / 10
Sound	10 / 9
Spielablauf	10 / 10
Motivation	10 / 10
Preis/Leistung	10 / 10



SPACE QUEST III (deutsch!)

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, diverse Soundkarten werden unterstützt), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Man spricht Deutsch

Es geschehen noch Zeichen und Wunder. Anders kann man wohl Sierra On-Lines Schritt, die eigenen Klassiker **komplett** in Deutsch auf den Markt zu bringen, nicht kommentieren. Den Anfang jener Neuauflagen bildet Space Quest III – The Pirates of Pestulon, ein wirklich phantastisches Adventure, welches nicht nur wegen seiner vielen Gags und Anspielungen glänzen kann.

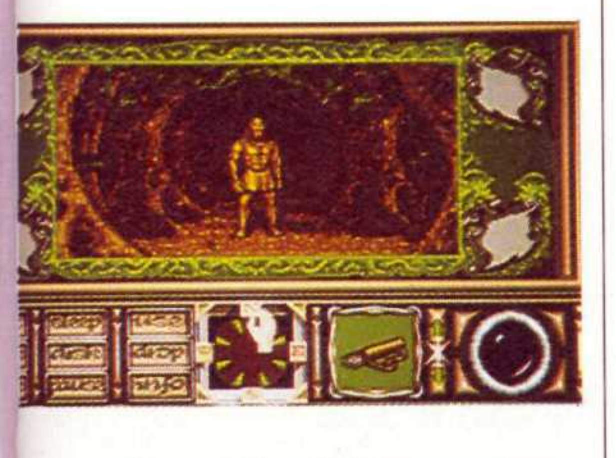
Augenscheinlich waren bei der Übersetzung der umfangreichen Texte wahre Profis am Werk, denn selten kamen Pointen so deutlich rüber wie im Falle von Space Quest III. Zudem werdet Ihr auf nahezu keine Fehler stoßen, abgesehen von einzelnen „Komma-Querelen" sowie kleineren Bugs Marke „German for Runaways". Doch nicht nur die On-screen-Texte sind komplett in Deutsch gehalten worden, nein, sogar auf einen deutschkundigen Parser kann der Spieler zurückgreifen, welcher dieselben Qualitäten seines englischen Pendants besitzt. Erwähnenswert dürfte sicherlich auch sein, daß Umlaute sich direkt eingegeben lassen. Adventure-Freaks, die sich dagegen auf einem Englisch-Trip befinden, sei jedoch zu deren Beruhigung gesagt, daß sie Space Quest III ebenso in Englisch spielen können. Zu guter Letzt besteht die Möglichkeit, englische Kommentare samt deutschen „Untertiteln" auf den Screen zu zaubern.

Kurzum: Es bleibt nur zu hoffen, daß Sierra On-Line schnellstens sein restliches Repertoire „translatiert". Space Quest III (deutsch) ist jedenfalls sein Geld wert. ■

Torsten Blum

Gesamteindruck 9





OBITUS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, **Muster von:** Hersteller.

Wie bei Maulwurfs!

Ich bin in Sicherheit! Bei Mausklick in west- oder östliche Richtung ist nichts Gefährliches auszumachen. Ich finde einen Schlüssel, doch mit diesem läßt sich nur eine der vier vorhandenen Türen öffnen. Ich will hinausgehen, werde jedoch gewarnt, daß ich nun den sicheren Bereich des Turmes verlasse. Ich gehe trotzdem.

So beginnt Obitus, das neue Arcade-Adventure von Psygnosis. Die Grafiken sind super gelungen, wie man dies von der Liverpooler Firma gewöhnt ist. Auch der Aufbau ist übersichtlich und einfach zu handhaben. Alles, was hier zu tun ist, wird per Mausklick erledigt (beim Arcade-Teil kann der Joystick benutzt werden). Im Menue sind folgende Punkte zu finden: Aufnehmen, ablegen, benutzen, essen usw. und ein Kompaß zur Richtungsangabe. Weiterhin wird der sich in Benutzung befindliche Gegenstand angezeigt.

Aber nun weiter im Text. Ich bin also trotz der Warnung gegangen und befinde mich in einem Labyrinth, welches aus alten knorrigen Bäumen besteht. Nach langem, völlig wirrem Umherirren finde ich auf dem Waldboden einen Köcher. So bewaffnet, treffe ich an der nächsten Wegkreuzung auch schon auf meinen ersten Feind. Der schießt auf mich, doch dank meiner soeben erworbenen Pfeile kann ich ihn mit drei gezielten Schüssen kaltmachen. Das einzige, was von ihm übrig bleibt, sind ein graues Häufchen (Elend) und sein Köcher. Den nehme ich auch und schlage mich weiter durchs schier unendliche Dickicht des Waldes. Unterwegs habe ich zahlreiche Gelegenheiten, weitere Gegenstände aufzunehemen: Brot, Äpfel, Fackeln, Ringe, Zaubertränke und jede Menge Pfeile.

Meine eigentliche Aufgabe besteht darin, den Weg zum Sweet Home wiederzufinden. Gar nicht mal so einfach! Nach einer ganzen Zeit des Umherirrens (die beigelegte Karte ist keine große Hilfe) sehe ich Tageslicht zwischen den Bäumen hervorblitzen. Dort angekommen, wird wieder eine Warnung ausgesprochen, ich aber schlage diese in den Wind und darf nun einen Action-Teil bewältigen. Rüstige Ritter tauchen immer wieder aus dem Gebüsch auf und schießen auf mich. Ein wenig verletzt komme ich aber schließlich doch noch an eine Stollenöffnung.

Untertage erwartet mich wieder ein Labyrinth aus ineinander verzweigten Gängen. Wieder muß ich mich meiner Haut erwehren und sammle einiges an nützlichem Zeugs auf. Hier muß ich auch ab und zu meine Fackeln einsetzen. Dann endlich komme ich an eine geheimnisvolle Treppe...

Obitus hat hervorragende Grafiken zu bieten, scrollt absolut flüssig, und die Steuerung funktioniert exakt. Allerdings hätte ich nichts gegen eine Titelmusi gehabt! Das einzige, was das Game in dieser Hinsicht zu bieten hat, sind ein paar magere FX. Ansonsten muß man sagen, daß der Spieler einfach ins kalte Wasser geworfen wird. Der kurzen Anleitung sind keinerlei Tips für den Spielablauf zu entnehmen. Das Laufen durch die verschiedenen Labyrinthe ist zwar etwas langwierig, aber dennoch irgendwie spannend. Für Anfänger ist Obitus recht gut geeignet. ■

Sandra Alter

Grafik	10
Steuerung	9
Handlung	5
Atmosphäre	7
Preis/Leistung	8

Die CONSUMER ELECTRONICS SHOW (CES) in Las Vegas ist zuende – oder gar am Ende? Wie ein jeder Presse-Heini wußte, ist diese Messe, deren Video- und Home-Soft nur ein geringer Spielraum eingeräumt wird, nur ein Aufgalopp zum Trend-Set des neuen Jahres. Nicht mehr, nicht weniger. Das Gebotene in puncto Homecomputer-Software war für die Kontinental-Europäer nebst den Insulanern (England) Schnee von gestern. Bis auf wenige Ausnahmen (IBM-Soft aus den Staaten) gab's die hinlänglich bekannten Titel zu sehen, über die wir schon – teilweise vor Monaten – berichteten. Eine Messe also für den US-Boy-End-User. Konsolenmäßig war, wie zu erwarten, Nintendo erneut der große Aussteller, obschon SEGA mit dem Mega-Drive einige Kunden „abgeworben" hat. Neue Titel de facto interessant für Euros & Amis. Die anderen Insulaner (Japan) gähnten wie immer freundlich vor sich hin. Und es wurde natürlich wieder zur Jagd geblasen. Klientel-Suche auf allen Ebenen; Verhökern und Erwerben von Lizenzen... Überschattet wurde die ganze Geschichte von den Ereignissen am Golf. Einige Auswärtige flogen erst gar nicht rein – andere reisten schon sehr früh ab. Die ASM-Redaktion fragt sich ernsthaft, ob es angebracht ist, von der Berichterstattung über Kriegsspiele, Simulationen und Strategie-Games dieser Art ab der kommenden Ausgabe für einige Zeit Abstand zu nehmen... *(M.K.)*

Anyway, hier erstmal 'ne kurze Einführung zur vergangenen CES, Las Vegas 1991: Es handelt sich um die 43. Show dieser Art auf amerikanischem Boden. Die erste fand 1967 – ohne Beteiligung des Home-Entertainment – statt. Rechnet man die 85 %-Anteile der Consoles ab, so bleibt ein kleines Häufchen an Homecomputer-Soft-Anbietern, die in einer bescheidenen Ecke, zwischen den Fronten, Ihr Plätzchen zugewiesen bekamen.



Aus Vegas und elsewhere berichten KLAUS SEGEL & MANFRED KLEIMANN

Vom 10. bis 13. Januar stellten die Entertainment-Boys and Girls ihre Produkte in den „Pavillions" (Zelt-Konstruktion nahe des Las Vegas Convention Centers) aus. Naturgemäß gehörte die PC-Software zu den dominanten Teilen, gefolgt vom Amiga. **Gary Shapiro,** Vize-Präsident der CES-Sponsor-Gruppe „E.I.A.C.E.G", meint gar: „Der Bedarf an PC-Produkten ist bei den Endverbrauchern stark gestiegen. Man erkenne die enorme Bedeutung der CES-Show in Vegas...". Mitnichten. Das Angebot war reichlich mickrig. Wie erwähnt (und erwartet) stahlen die Konsolen-Anbieter den „Homis" die „Show".

Allen voran – **NES & GAME BOY. Der „Newcomer" – SEGA GAME GEAR** – startet eine große Offensive gegen den Game Boy. Man geht bei SEGA von folgendem „Kunden-Profil" aus: Geschlecht: Männlich; Alter: 11 bis 15; Jahreseinkommen der Familie im Durchschnitt: 38.000 Mark; Begehr: Handheld, farbig, gute Qualität, 33 % werden den GAME BOY „verlassen"; 30 % der Erstkäufer gelangen gleich zum GAME GEAR; Benutzung: Als Heim- oder Portable-System; Spieldauer zehn und mehr Stunden; Software-Kauf: Ca. drei bis sechs Titel pro Jahr.

Bleibt immer noch abzuwarten, ob diese Rechnung aufgeht und ob sich **NECs TURBOEXPRESS** ebenfalls ins Geschäft einschießt.

Trotz der mangelhaften Organisation, der katastrophalen Snacks – „100 Prozent Synthetik – guaranteed" und dem obsoleten Angebot kann und muß ich hier die ausgezeichneten Räumlichkeiten und Services der Presse-Stelle erwähnen, die sich wie bei jeder CES in Top-Form präsentierte! Doch: Nun zu den Facts, die ich (Manfred; „Money") mit Klaus („Cruiser") auf Euch loslasse:

Ganz neue Wege unternehmen Companies wie SONY, die PC mit dem Videorekorder „koppeln". Bilder werden in ein Programm eingespeichert, über ein Menü gesteuert, verwaltet bzw. manipuliert.

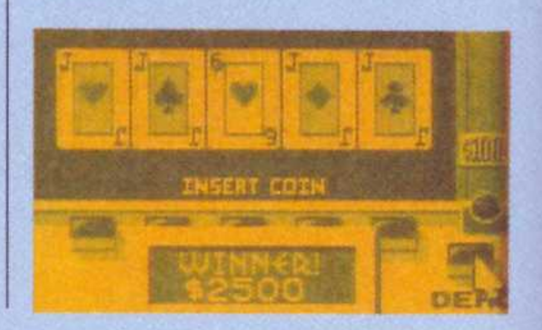
Etwas weniger futuristisch stellt sich das **CDTV (Commodore Dynamic Total Vision)** vor. **Ann Lediaev** von einem der Zulieferer **TIGER MEDIA** gab uns einen umfassenden Einblick ins interaktive System, das dem Spieler die Möglichkeit gibt, noch theatralischer ins Geschehen einzugreifen. **AIRWAVE ADVENTURE – THE CASE OF THE CAUTIOUS CONDOR** ist eines der „Denkspiele", die per Commodore-CD-Player bewältigt werden wollen. Ned Peters, ein Privatdetektiv, hat die Aufgabe, einen mysteriösen Fall zu lösen, bei dem es Verdächtige zu befragen gilt, um innerhalb von 30 Minuten den Fall zu lösen.

Die enorme Zahl der farbenprächtig dargestellten, „sprechenden" Personen machen es zu keinem leichten Unterfangen. Es gibt Tausende von Möglichkeiten, aber nur eine Lösung...



Allgemeinwissen. Es entsteht der Eindruck, das CDTV sich eine andere Zielgruppe ausgeguckt hat, mit etwas anderem Anspruch. COMMODORE versucht, eine Marktnische zu besetzen, die „andere" nicht im Blickfeld haben.

Obwohl man in Vegas in jedem Hotel (Casino) zocken kann, hat sich **ARCADIA** („Mitglied" bei **VIRGIN/ MASTERTRONIC**) das ruhmreiche **CAESAR'S PALACE** als Schauplatz und Namensgeber fürs gleichnamige Spiel für den **GAME BOY** ausgesucht. Ob Slotting, Blackjack, Roulett oder Big Six – just turn the wheel! Für das **NES** kommt in Kürze **GREG NORMAN'S POWER GOLF.** Ende der Nachricht.



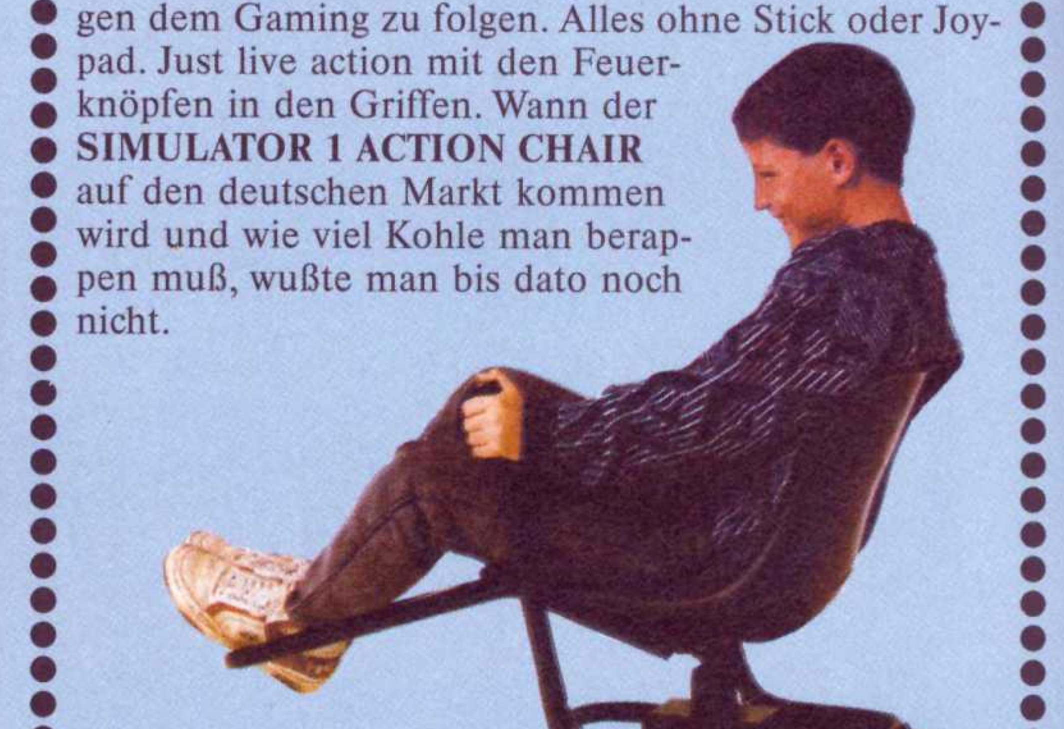
Los Angeles Airport, „kurz" vorm Weiterflug nach Vegas, 1:30 p.m.: *In den Staaten ist es von großer Bedeutung, einen connecting flight zu buchen, der mindestens vier Stunden nach Ankunft beim Zollflughafen abgeht. Der Grund ist ebenso einfach wie lästig: Amerikanische Zollbeamten haben viel Zeit. Dadurch entstehen Warteschlangen, die durch Zickzack-Absperrungen „verwürfelt" werden. Bis zur gelben Linie vortreten, aber bitte nicht weiter – dies ist against the rules. Angenommen, ein etwas gebrechlicher Mensch stolpert über diese Markierung, so wird der Versuch mit rüdem „hey, get off" ungültig gegeben. Ein zweiter Versuch, sich bis zum „Next" durchzukämpfen, ist vonnöten, falls man nicht von hinten mit 'nem luggage trolley überrollt wird. Hat man die Prozedur – nebst Kontrolle – überstanden, kämpft man sich zum Abfertigungsschalter des Anschlußfluges durch. Hier nun schnell einchecken. Denn: Gewöhnlich wird immer overbooked. Klartext: Wer auf diesen Flug verzichtet, erhält ein Frei-Ticket (meist beginnt man bei $50 und endet dann bei 400 grünen Scheinen). Klaus und ich verzichten auf Hawaii und fliegen zur CES.* (M.K.)

Susan Lietz, Sprecherin von Commodore, teilte mit, daß sich die Anzahl der Titel im Laufe des Jahres '91 auf 44 belaufen wird. In den einzelnen Sparten finden wir u.a. **DEFENDER OF THE CROWN, EXCALIBUR, SHERLOCK HOLMES, BATTLE CHESS, THEXDER, SPACE QUEST III, PACMANIA, FUTURE WARS, XENON II, SNOOPY, SIM CITY** oder **FALCON.** Des weiteren finden sich hier Titel, die für den „Hausgebrauch" nützlich erscheinen: Gärtnern, Kochen,



Manni mit Susan und den Bildern von AIRWAVE ADVENTURE

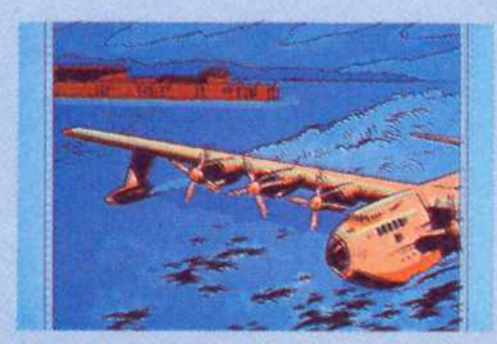
SIMULATOR TECHNOLOGY INC. hat was übrig für gestresste NES-Player: Unter dem Motto: „Gebt Gicht keine Chance!" könnte der neue „elektrische Stuhl" stehen, der besonders bei Rennsport-Spielen die einseitige Belastung der Hände und Finger vergessen machen läßt. Der flexible Stuhl ist in der Lage, durch Körperbewegungen dem Gaming zu folgen. Alles ohne Stick oder Joypad. Just live action mit den Feuerknöpfen in den Griffen. Wann der **SIMULATOR 1 ACTION CHAIR** auf den deutschen Markt kommen wird und wie viel Kohle man berappen muß, wußte man bis dato noch nicht.













Peter Pan, Robin Hood, Dr. Zabel, Walter Spahrbier – alle haben schon hier gewohnt. Da dürfte natürlich auch die ASM nicht fehlen, oder?

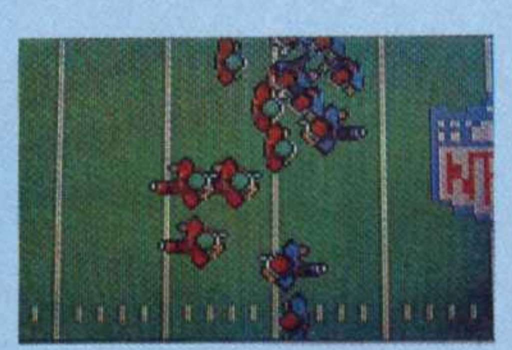
Excalibur Hotel, Las Vegas, Nevada, any time. *Das Teil steht erst seit einem dreiviertel Jahr und soll das größte Hotel der Welt sein (4032 rooms to be exactly). Ganz klar, daß wir uns hier einmieten, oder nicht? Disney-Land ist ein Dreck dagegen. Vollkommen geschmacklos zeigt sich schon das Äußere: Zwei riesige Betonklötze, die mehrere nicht minder gigantische, grellbunt bemalte Türme im „Neu-Schweinstein-Stil" einrahmen. Am Ende der langen, langen Auffahrt erwartet dich schon ein „altenglisch" gekleideter Lakai, der dir die Wagentür öffnet und dich ins Innere der Echtzeitsimulation geleitet. Hier ist alles auf König Arthur und Robin Hood getrimmt. Nachgemachte Gobelins, Plastik-Wehrtürme, Plastik-Drachen, Plastik-Springbrunnen, Plastik-Schwerter und und und. Manni ließ sofort den Spruch los, der uns auf dem gesamten Trip begleitete: „That's not London. Ich will sofort nach London. Bring mich weg von hier!" „Stay cool, Leroy. Ya have to keep the customer satisfied. Nimm noch 'n Hot Dog und 'n Root Beer!", war alles, was mir dazu einfiel. Das Leben ist eben manchmal hart. Ähnlich wie den geldspuckenden Slot-Machines erging es Manni dann auf dem Rest der Reise, was ihm den Namen Slot-Manni (Money?) einbrachte. Angereichert mit überchlortem Trinkwasser, fiesen Jumbo-Hot-Dogs, Kreislauftabletten, PW (Piss Water, auch als American Beer bekannt), vollsynthetischem Root Beer, Drambuie (eine klebrige Mischung aus Whiskey und Honig, sehr gut zum Lackieren von Holz geeignet) und mit vollkommen überlasteten optischen und akustischen Sensoren, besuchte er laufend die Restrooms, so daß er glatt einen Toilettenführer der Vereinigten Staaten 'rausbringen könnte, sozusagen den „Guide de Toilette". Auch die Girls, die dem Gambler kostenlose Drinks servieren, scheinen aus der Retorte zu kommen. In den Idealmaßen herangezüchtet, gibt es sie in den Ausführungen Schwarz, Weiß, Gelb oder auch blended mit blondem, schwarzen oder braunem Haar. Während sie hier in blutroten, ultrakurzen Samt gekleidet sind, kommen sie im Ceasar's Palace römisch-antik mit Toga (even shorter) und im Flamingo Hilton Bunny-like daher. Tja, ja, Babylon lebt! In der Main Hall erwartet den Handlungsreisenden ein enervierender Lärm, zusammengesetzt aus dem Sound von Videogames, dem Klimmpern von Slot-Machines und dem Geschrei beim Craps Shooting. Das geht hier rund um die Uhr. Bevor normale ASM'ler aufstehen (so gegen High Noon), sind die Süchtigen schon Stunden am gambeln. Die Gewinnchancen bei den „Einarmigen Banditen" sind gar nicht so übel. So gelang es mir innerhalb von fünf Minuten aus 20 Bucks ganze 60 zu machen. Man muß nur im richtigen Moment aufhören. Selbstverständlich sind wir auch höchstpersönlich über die Highways gecruised. Ein netter Mercury Grand Marquis mit fettem V8, Tempomat, Klimaanlage, eben dem ganzen amerikanischen Standard, ließ den richtigen Fahrspaß aufkommen. Der ausgezeichnete Stereo und eine der ultra-coolen Radiostations besorgten den Rest. Tronics in Wonderland!*

(Cruiser)

Auch **ATARI** gibt noch längst nicht auf! Für den **LYNX** wird endlich weiterproduziert. **Ron Beltramo** machte klar, daß insgesamt 36 Titel bald auf dem Markt erhältlich sein werden. Das feine, aber leider noch von vielen unterschätzte Gerät, macht momentan in den US einen gewaltigen Preissturz mit. Für umgerechnet 150 Mark ist das Basisgerät zu haben. Und: Auch der neue „Luchs" im smarten Design wird für diesen Preis zu haben sein. Neue Games so far: **SHANGHAI, NINJA GAIDEN, BLOCKOUT** (die beiden Letztgenannten haben wir zwar hier, aber der Redaktionsschluß...), **A.P.B., VINDICATORS, CHEQUERED FLAG, ROBO SQUASH,** **SOCCER, WARBIRDS, GRID RUNNER, SCRAPYARD DOG PLUS, TURBO SUB** oder **BASKET BRAWL.** Falls sich Atari's Politik weiter ändert, könnte man noch mehr Freunde dazugewinnen...











Hi there, **ACTIVISION!** Man hat ja über die vergangenen zwölf Monate einiges aus diesem Softwarehaus gehört – unerhört... Vergessen wir die PC-Software, die in Europa bereits gelaufen ist; stürzen wir uns rasch auf die **NES**-Neuheiten:

Da wäre zum einen **SWORD MASTER,** ein Game, bei dem es auf den richtigen Hieb ankommt. Weitaus bekannter dürfte die Umsetzung von **DIE HARD** sein. Bruce Willis, alias John McClane, dreht hier einsam seine Runden. Über **ULTIMATE AIR COMBAT** möchte ich mich nicht weiter auslassen...

ACCLAIM (zu Deutsch: Beifall) macht seinem Namen alle Ehre. Für das **NES** bietet man derweil die erfolgreiche Comic-Serie **THE SIMPSONS** an. Die lustigen und „bösen" kleinen Burschen treiben allerlei Unfug auf dem NINTENDO. Der Untertitel lautet **BART VS. THE SPACE MUTANTS.** die „einfachen" SIMPSONS finden sich auf dem **GAME BOY** wieder. Andere „Kleinteile": **THE PUNISHER, KWIRK** oder **WIZARDS AND WARRIORS X: FORTRESS OF FEAR.** Für den NES hat man die Rechte für Schwarzenegger's **TOTAL RECALL** und **NARC** erworben. Auch hier weitere Neuheiten: **DOUBLE DRAGON III, ARCHRIVALS, BIGFOOT, SMASH TV** oder **SWORDS AND SERPENTS.** Zusammen mit ACCLAIM hat sich **LJN.** zusammengetan. Gutes hier für NES: **WRESTLEMANIA CHALLENGE, BILL & TED's EXCELLENT VIDEO ADVENTURE, BEETLEJUICE, A NIGHTMARE ON ELM STREET, PICTIONARY** oder **BACK TO THE FUTURE III.** Über das neue Schwarzenegger-Game **TERMINATOR 2 – JUGDEMENT DAY** wissen wir noch gar nicht viel. Wir werden Euch aber über Schwarzi's „Adventure" auf dem laufenden halten.



Bart vs. the Space Mutants



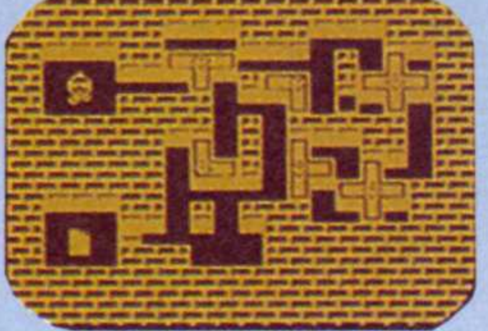
Beetlejuice



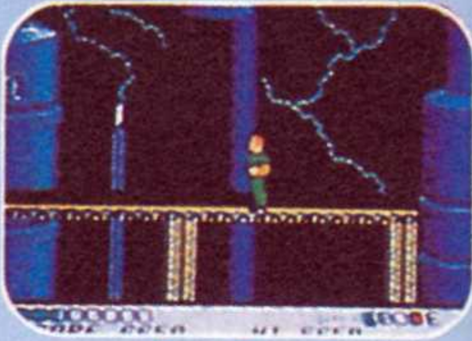
Bill Ted's Excellent Adventure



Double Dragon III

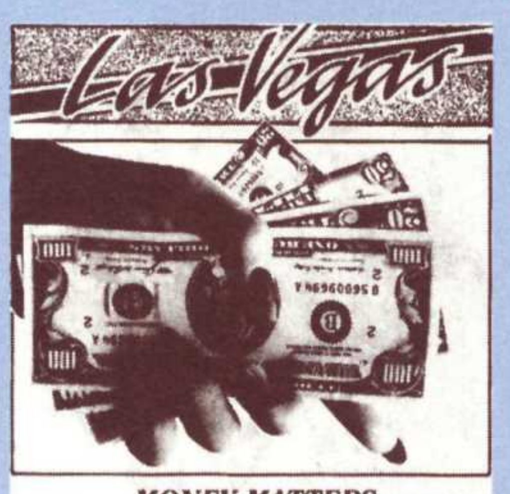


Kwirk



Total Recall

Vor dem Excalibur, Las Vegas, 8 a.m.: *Nach excellentem Hot-Dog mit Rootbeer begeben wir uns zum Taxi-Stand. Und siehe da – wiederum eine gewürfelte Schlange an Menschenmasse, die sich vom Porter ein Taxi zuweisen läßt. Die ersten Termine auf der CES scheinen haltlos, da wir pro wartendem Kopf etwa drei Minuten rechnen. Schnell zwei Dollar-Noten aus dem Täschchen geholt und gewedelt. Der Porter wird aufmerksam (ohne zu wissen, wie viel wir eigentlich in der Hand halten) und fragt die Gentlemen nach deren Begehr. Ein „I'll see what I can do" verhilft uns ziemlich schnell zu einer Sänfte, die uns zum Convention Center trägt.* (M.K.)



MONEY MATTERS

In Sachen Homecomputer-Soft macht's **KONAMI** mal die „other way around" – zuerst auf Konsole, nun für IBM-PC, Amiga, ST oder C-64. Neben einigen europäischen Vertretern nähert sich Umsetzung für Umsetzung aus amerikanisch/japanischen Landen. Die Rennsport-Simulation **BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE** soll nach Angaben der Firmensprecher bereits im Frühling für PC, Amiga und Mac zu haben sein. Verschiedene Kamerapositionen entlang der Pisten (Parallelen zu *Indy 500 ?*) und herrliche Crashs sollen u.a. für die richtige Atmosphäre sorgen. Ähnliches gilt für **BLADES OF STEEL** (IBM; Amiga; C-64) und **DOUBLE DRIBBLE** (selbige Formate). Bei **CASTLEVANIA** konvertiert man uns die Peitschenhieb-Abenteuer eines Ex-Bodybuilders auf IBM, Amiga und den 64er. Für Amiga und IBM erscheint etwa zur gleichen Zeit **SUPER C.** Der Überfall der Aliens hat stattgefunden. Scorpion, der Held der Story, nebst seinem Kollegen Super Commando Mad Dog gehen durchs Feuer, um dem Schrecken ein Ende zu bereiten...









Irgendwo zwischen den Hallen des Convention Centers, Las Vegas, 9 a.m.: *Endlich sind wir da! Nur noch unsere Registrierung vornehmen. Leider weiß keiner der „Organisatoren" so recht, wo man dies tun kann. Einige halbe Stunden vergehen, bis „Leisure Suit Manni – in the Search for the Holy Badge" am Schalter vorgedrungen ist. Ausgerechnet jetzt crashed der IBM-Originale down. . . Schlecht fürs Image, Wartezeit für Manni. Als das Plastik-Teil aus der Bügelmaschine kommt, scheint wieder die Sonne in Mannis Gesicht, während seine Socken fast explodieren.*
(M.K.)

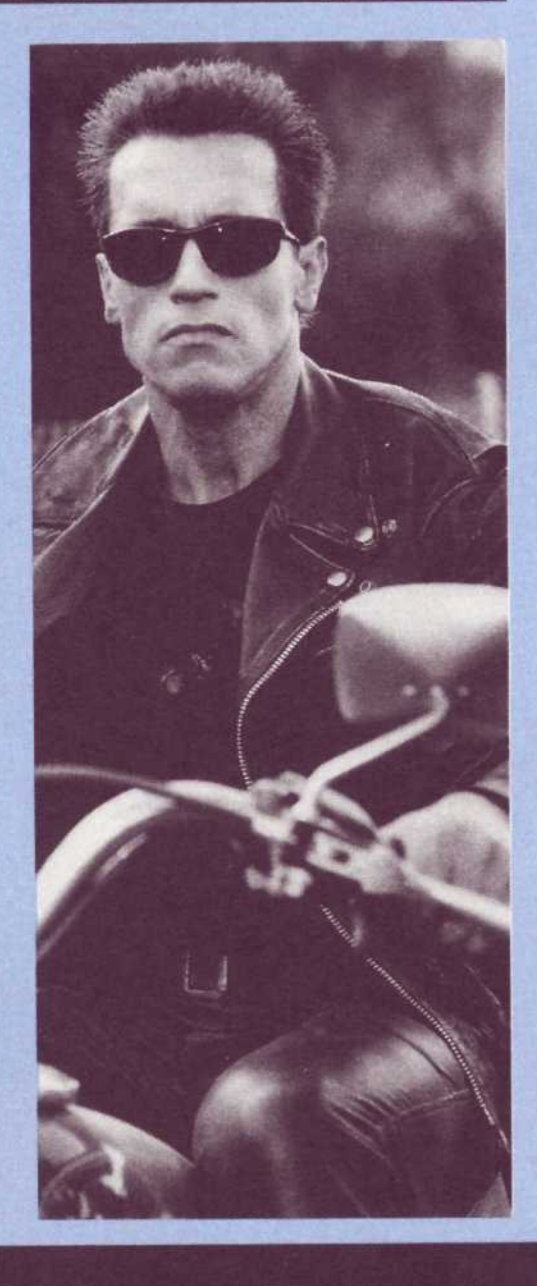


Auch unser gutes altes **OCEAN** kümmert sich mehr und mehr um den **GAME BOY.** Im einzelnen handelt es sich um **ROBOCOP, MR. DO!, NAVY SEALS, DARKMAN** und **THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME....**



ROBOCOP/HUNCH BACK



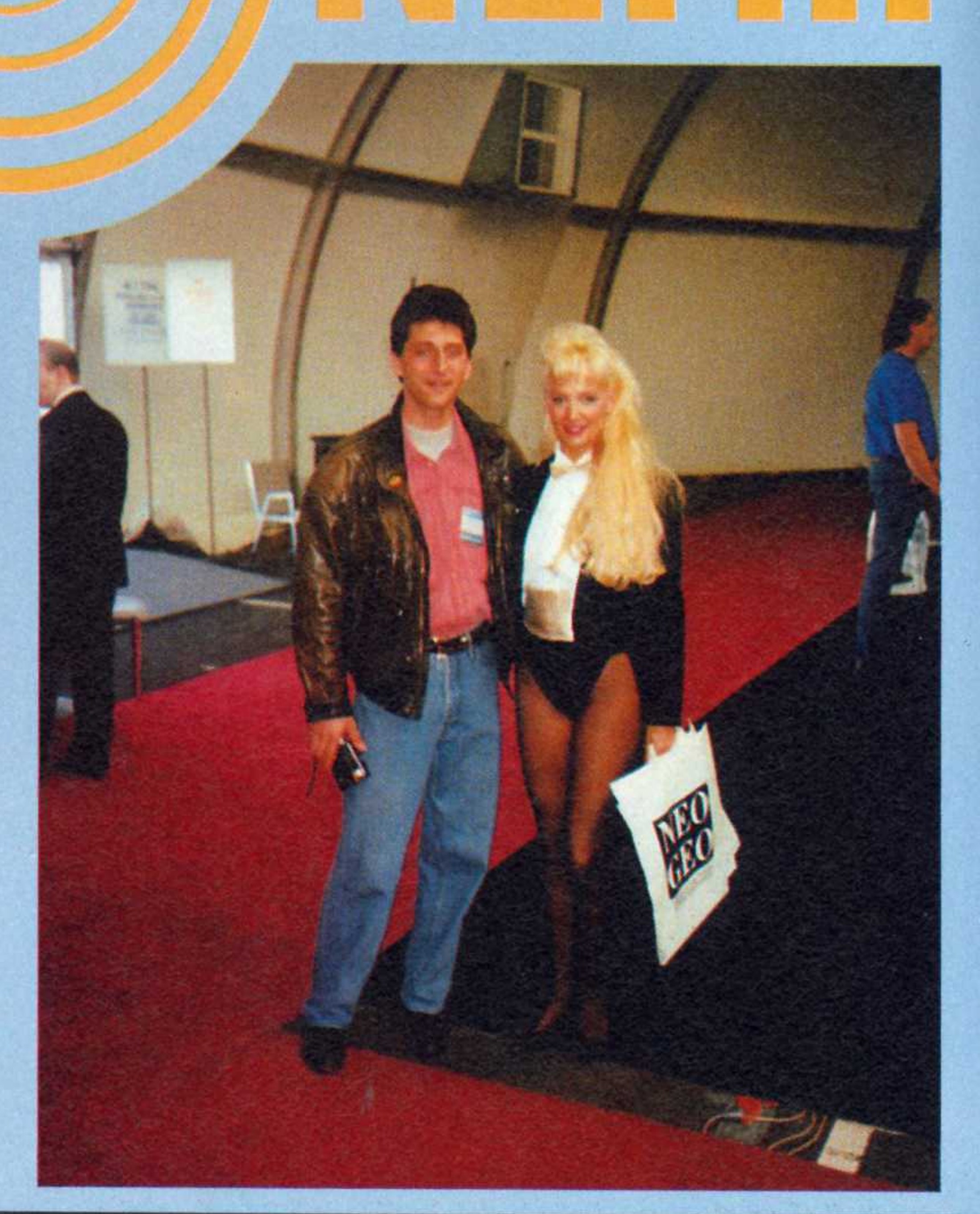






4 SHoW-IS ONLY!!!







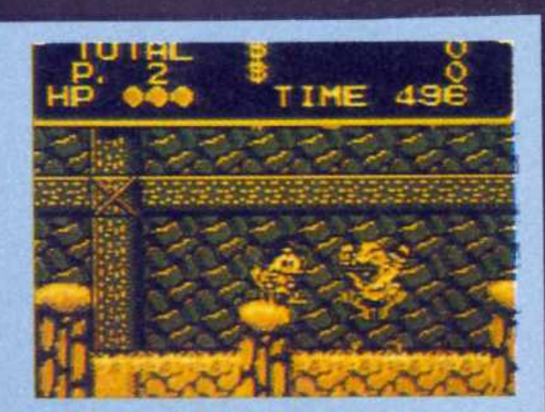
The Dream Master



Mega Man 3



Street Fighter 2010



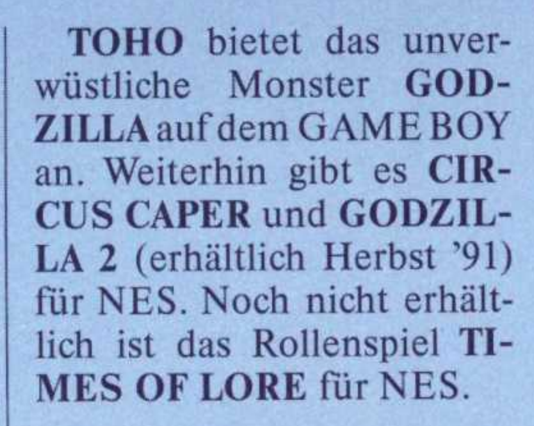
Duck Tales



HITECH EXPRESSIONS wartet mit einigen Titeln für **NES** und den **GAME BOY** auf. Für erstere hätten wir die Comic-Helden **TOM & JERRY**, den Film-Hit **THE HUNT FOR RED OCTOBER, ORB 3D** (ein mystisches Puzzlespiel mit 3D-Effekt), **THE CHESSMASTER, FUN HOUSE** (Actionballerei mit High-Tech-Tomaten) und eine Reihe von Lernspielen à la Sesamstraße und Muppets für Kids. TOM & JERRY, RED OCTOBER und CHESSMASTER werden auch für den GAME BOY released.

CAPCOM schlägt mit einigen hitverdächtigen NES-Games zu. Gleich vier Disney-Titel nämlich **DISNEY ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM, MIKKEY MOUSECAPADE, CHIP 'N DALE** (A-Hörnchen und B-Hörnchen als Detektive) und **DUCK TALES** stehen demnächst für alle Comic-Freaks bereit. Wer von **MEGA MAN 1** begeistert war, kann sich schon auf **MEGA MAN 2** und **MEGA MAN 3** freuen. **YO! NOID** dürfte einigen PC-Besitzern bekannt vor kommen. Der fiese Pizza-Hase spielte bereits in dem Shareware-Game *AVOID THE NOID* die Hauptrolle. Rollenspieler kommen bei **DESTINY OF AN EMPEROR** auf ihre Kosten. Dann wären da noch **STREET FIGHTER 2010, THE CALIFORNIA RAISINS** und **LITTLE NEMO THE DREAM MASTER.**

Die 30 öden Minuten im Bus können bald mit **MEGA MAN, MICKEY'S DANGEROUS CHASE** und **DUCK TALES** verkürzt werden.



TOHO bietet das unverwüstliche Monster **GODZILLA** auf dem GAME BOY an. Weiterhin gibt es **CIRCUS CAPER** und **GODZILLA 2** (erhältlich Herbst '91) für NES. Noch nicht erhältlich ist das Rollenspiel **TIMES OF LORE** für NES.

Den Ninjas unter uns bringt **TECMO** die Sequels **NINJA GAIDEN** und **NINJA GAIDEN II.** Den Sportsfreunden steht **TECMO WORLD RESTLING, BAD NEWS BASEBALL** und **TECMO BOWL** zum Auspowern zur Verfügung (alles NES). Auch zwei GAME BOY Titel bietet die Company an, als da wären **SOLOMON'S CLUB** (Labyrinth-Game) und **POWER RACER** für Formel-1-Fans.

Einige NES-Konvertierungen wird es von **KEMCO/SEIKA** geben. Go for **ROCKET RANGER, SHADOWGATE, UNINVITED, DEJA VU** oder **NORTH AND SOUTH.** Auch Comics wie **BIRTHDAY BLOWOUT** (BUGS BUNNY) und **SNOOPY'S SILLY SPORT SPECTACULAR** fehlen nicht.

Für den GAME BOY haben wir **SWORD OF HOPE, SNOOPY'S MAGIC SHOW** und **BUGS BUNNY CRAZY CASTLE II.**

ACCOLADE wartet mit etlichen Titeln für diverse Systeme auf. Für **SEGA MEGA DRIVE** gibt es **STAR CONTROL, HARDBALL!, ONSLAUGHT** und **ISHIDO: THE WAY OF THE STONES.** Auf dem GAME BOY wird **THE GAME OF HARMONY** präsentiert. **JACK NICKLAUS TURBO GOLF** gibt es auf **NEC CARTRIDGE** und **CD-ROM.**



Wo geht's denn nach London?

Outside Excalibur Hotel, Las Vegas, Nevada, 8 a.m....*und da wäre noch die Story mit dem Bus Driver. Ein echter Realtime-Rap! Wir kommen also aus dem vollsynthetischen Hotel in Sin City (besser bekannt unter Las Vegas, Nevada) und finden mal wieder eine Warteschlange am Taxistand vor, which is quite usual up here. Nach einigem Gezabel kommt Money Kleiman die geniale Idee doch lieber den Shuttle-Service des Hotels zu benutzen, um zum Flughafen zu gelangen (der Bestechungs-Deal wollte diesmal nicht klappen). One minute later ist der Bus auch schon da. Ein Neger dick wie ein Riesen-Hot-Dog rollt raus und läßt sofort die coolen Sprüche los. „Hey Leroy! Do ya have bricks in there?", ist die erste Frage, als er meinen Koffer in den Wagen hievt. „No, just gold bars man, just gold bars", bekommt er als Antwort. „Come on, you don't wanna tell me that you 've won anything here in Sin City. Nobody wins here, Leroy! Now get your ass in there and take a seat, bastard!" Also rein in den Shuttle, und ab geht's mit High-Speed über den Freeway. Am nächsten Hotel hält der Rapper nur an, um einem Typ, der panisch auf seinen Krücken angehumpelt kommt und in einer halben Stunde am Flughafen sein muß, zu sagen, daß kein Platz mehr im Bus ist und er den nächsten Shuttle nehmen soll. Der käme in 20 Minuten, da würde er den Flieger locker kriegen, obwohl die Fahrt mindestens 'ne viertel Stunde dauert, he, he. Mit der richtigen Musik unterlegt, hätte man die coolen Sprüche des Drivers glatt zu einer vollkommen abgedrehten Rap-Scheibe zusammenmixen können. Good Morning Schmart!* (Cruiser)

Leute, die etwas mehr auf der Tasche haben (wie z.B. überbezahlte ASM'ler, har, har) können sich die **NEO GEO**-Games **CYBER-LIP, GHOST PILOTS, BLUE'S JOURNEY, SUPER SPY, KING OF THE MONSTERS** und **LEAGUE BOWLING** reinziehen.

Nun endlich mal etwas für ganz normale **HOME COMPUTER**. Für den **PC** sind **CONSPIRACY: THE DEADLOCK FILES, HOVERFORCE (auch AMIGA/ST)** und die Zusatzdisketten **ROAD & CAR 1, JACK NICKLAUS U.S. OPEN (auch AMIGA, MAC, C64)** sowie **JACK NICKLAUS MAJOR CHAMPIONSHIP**



und Formstrukturen in Entspannung versetzt (erhältlich für PC und AMIGA). Zwei Sportsimulationen, **THE DREAM TEAM: 3 ON 3 CHALLENGE** (Basketball) und **ABC'S MONDAY NIGHT FOOTBALL** (Upgrade), werden außerdem für HOME COMPUTER angeboten. Das Basketballspiel ist nur für den PC, das Football-Game auch für den AMIGA erhältlich.

ROBOCOP 2 kommt, genauso wie **BO JACKSON BASEBALL**, für NES. GAME BOYERS dürfen sich auf **CRYSTAL QUEST** und den Nachfolger von *Burgertime* **BURGERTIME DELUXE** freuen.

KONAMI hat natürlich auch nicht geschlafen. Hier die NES-Titel:

CYBER STADIUM SERIES BASE WARS ist eine Mischung aus Baseball und Gladiatorenkampf per Roboter. Einen Helikopter gilt es bei **LASER INVASION** zu steuern.

THE LONE RANGER läßt den Wilden Westen wieder aufleben. In **BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALLENGE** wird mal wieder Rennen gefahren und bei

San Francisco, auf dem Weg zur „virtuellen Realität", 10:30 a.m.: *Klaus ist dabei, den Leihwagen von Sixt Budget zu Klumpatsch zu fahren. Er übt sich im Achterbahnfahren in den Straßen von San Francisco. Kein Cable Car ist ihm heilig, keine Steigung (und Gefälle) zu dangerous – die Karre muß zeigen, was sie kann. Über die Bay Bridge müssen wir, um unseren Termin bei VPL wahrzunehmen. Also, rauf und runter, bis – quietsch – unser Mercury vor einem Demonstranten zum Stehen kommt. Erst jetzt erkennen wir, daß die Demo gegen den Krieg im Golf unsere Zufahrt versperrt. Informationen und Outformationen gelangen tonnenweise durchs geöffnete Fenster. Klaus wendet die Karre (Car) und wählt einige andere Routen. Durch Trial by Error gelangen wir tatsächlich heil über den kleinen Teich nach Redwood City. Die virtual reality hat uns eingeholt.* *(M.K.)*

COURSES 1991 (auch AMIGA/MAC) angekündigt.

HUDSON SOFT, normalerweise Hoflieferant für **PC-ENGINE**, hat einiges für NES zu bieten. Der Nachfolger von *Hudson's Adventure Island* **ADVENTURE ISLAND II** wird im März released. Fernöstlich wird es in **JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU**. Mehr vegetarisch geht es in **PRINCESS TOMATO IN THE SALAD KINGDOM** zu. Auch das Action-Game **MENDEL PALACE** kommt für NES.

Last but not least noch zwei Titel für den GAME BOY: **TRIUMPH** (Strategie) und **ATOMIC PUNK** (Action).

DATA EAST versucht mit **CONTINUUM** neue Wege zu gehen. Während ein Teil des Games aus purer Action besteht, wird der Player im zweiten Teil bei der Reise durch unzählige Räume mittels diverser Farb-, Sound-



▲ *The girls from OCEAN (Tracey und Kim)*

▼ *The boys are back in town (DOMARK plus Boiko)*



SKI OR DIE werden werden abenteuerliche Skifahrten angeboten.

Für den tragbaren von NINTENDO hält KONAMI **OPERATION C** (Action), **BILL ELLIOTT'S NASCAR FAST TRACKS** (Car Race), **DOUBLE DRIBBLE 5 ON 5** (Basketball) und **WORLD CIRCUIT SERIES** (Car Race) bereit.

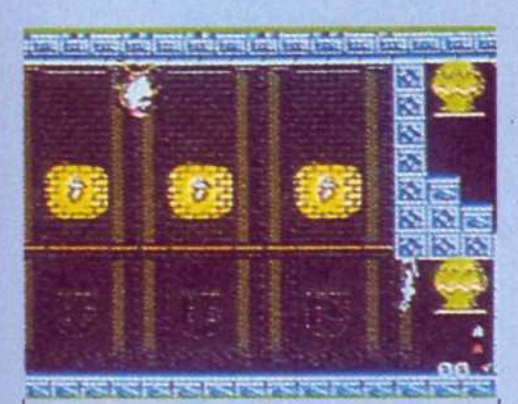
TENGEN, die schon mit *Klax* auf dem **SEGA MEGA DRIVE** einen Knüller landeten, bringen für dieses System folgende Konvertierungen heraus: **PITFIGHTER, R.B.I. BASEBALL 3, MS. PAC-MAN, ROAD BLASTERS** und **PAPERBOY.** Bei PITFIGHTER sind die Kämpfer übrigens digitalisiert. Die beiden Hauptdarsteller waren persönlich auf der Messe anwesend. Achtet mal auf das leckere Barbarian-Girl, das schwarz gekleidet neben Manni steht (das Foto müßte hier irgendwo eingeklinkt sein), ein wahrer Schocker!



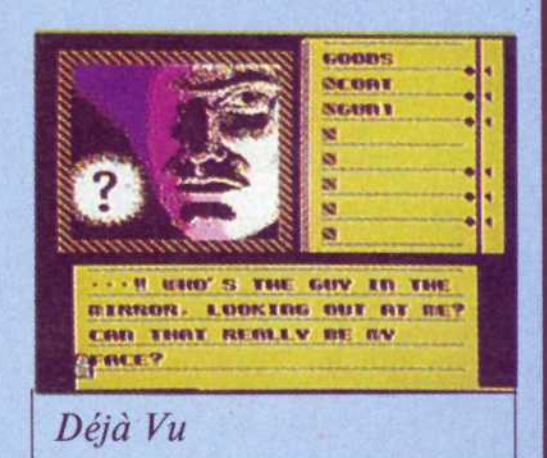
Ghost Pilots


Klaus, Petra und Jürgen bei der Lagebesprechung


Rocket Ranger


Bugs Bunny
Birthday Blowout


Manni mit den E. A.-Leuten David und Trip



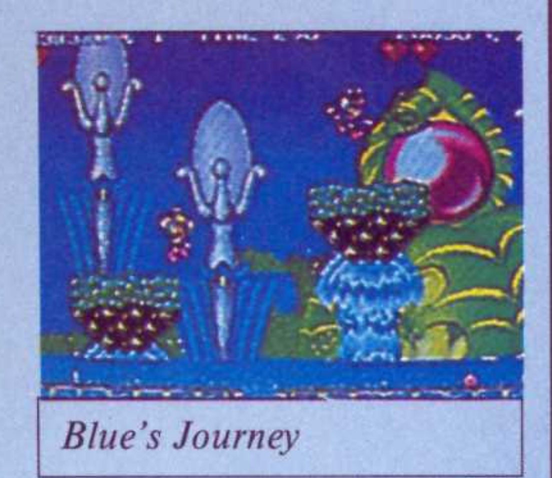
Déjà Vu

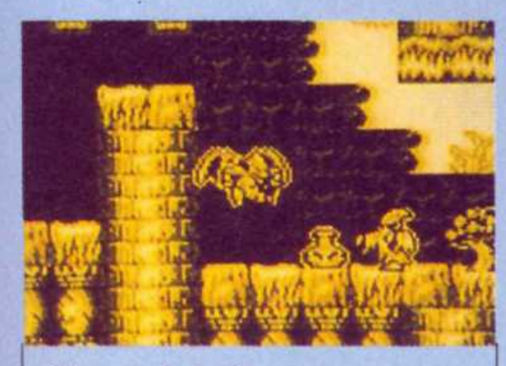


Shadow Gate



Das neue Lynx-Design


Cyber-Lip

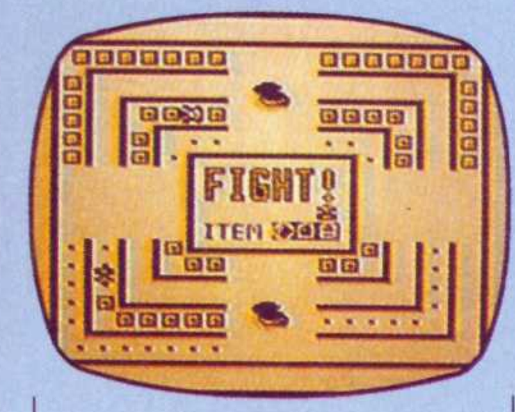

Gargoyle's Quest

Blue's Journey

Las Vegas, Fresno, Oakhurst, Redwood City, Frisco, stets früh a.m.: *Die Ereignisse der vergangenen Abende hinterlassen immer noch ihre Spuren. Kaum ein Morgen vergeht, wo Cruiser und Money sich nicht „subzero" fühlen. As time passed by fühlen sich die „Leroys" wieder konstant über Null.* (M.K.)


Mickey Mouse capade

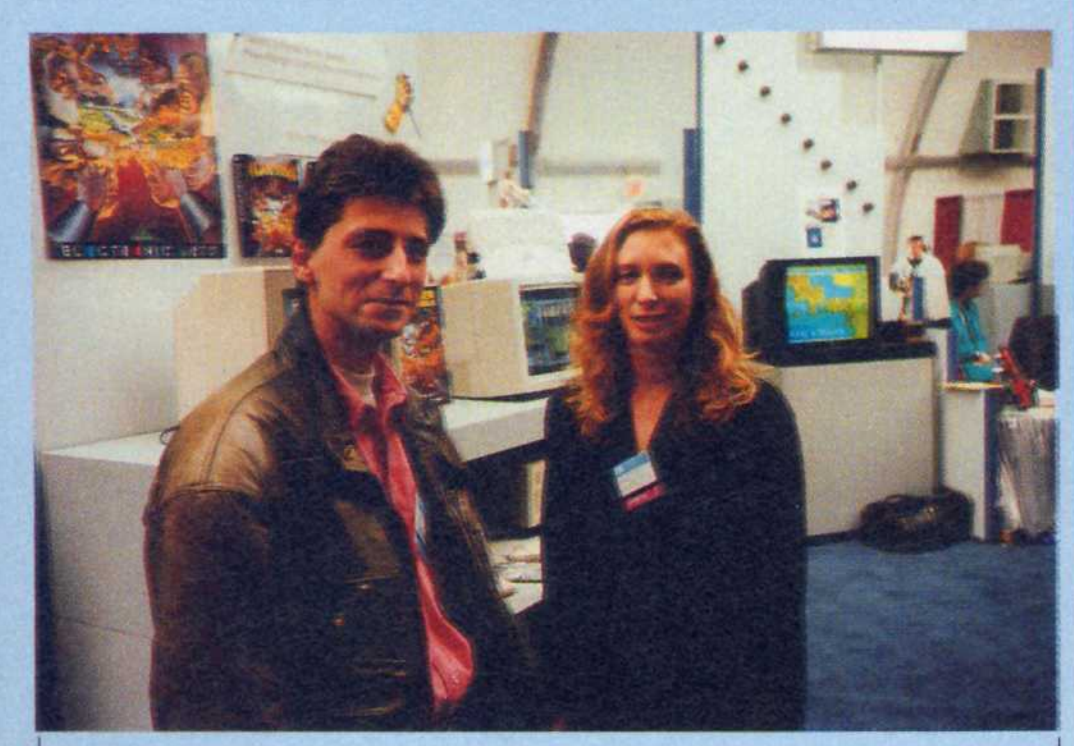

Ninja Gaiden



Power Racer



World Wrestling



Cruiser im Gespräch mit E.A.-Repräsentantin Lesley Mansford, die als „Austauschschülerin“ in Frisco weilt.



ORIGIN-Stand mit MARTIAN DREAMS und WING COMMANDER II.

The Fi
Video G



Big Klaus mit Mega-Lynx



Und schon wieder der Cruiser. Hier hat er sich E.A.-Sprecher Simon Jeffery gekrallt.



Der „Pavillion“ für die Homecomputer-Software bei der CES



General overview . . .



Rita auf der Suche nach neuen „Klienten" (Besucher der Computer Arena)

ture of Games...



Hasentöter ▲

◀ Ohne Worte



Mario Andretti's Racing Challenge wird besser als Indy 500!



Mr.? bei NEC – überall hatte dieser Leroy seine Nase reingesteckt.

Auch fürs **SUPER FAMICON** gibt's weiter guten Stoff. **IMAGINEER** überreichte uns **POPULOUS** für den jüngsten aller Neu-Konsolen. In der kommenden Ausgabe werden wir Euch das Wunderding vorstellen.

Die Lage an der Homecomputer-Front in Sachen Software nahm sich bescheiden aus. Hier und da flackerte mal was Europäisches auf, das wohl nur durch Zufall noch in den Aktenkoffern liegenblieb.
Trevor Scott von **TREETOPS** zeigte uns „seine" **TEENAGE MUTANT HERO TURTLES WORLD TOUR** (siehe Bericht an anderer Stelle!) sowie **SUMMER SPORTS CHALLENGE.** Für Amiga, ST, PC & C-64 wird im Juni eine weitere „Sportgeschichte" geschrieben, die folgende Disziplinen beinhaltet: Schwimmen (Lagenstaffel); Bahnradfahren (1500m Sprint); Pferdesport (Mächtigkeitsspringen); Diskuswurf; Kunstspringen und Stabhochsprung. Alles weitere dann später.

Unter den US-Distributions-Fittichen von **ELECTRONIC ARTS** stellten sich eine Reihe von Companies in eine unüberschaubare Ecke des „Pavillions". Nichtsdestotrotz fanden Klaus und ich die eigentlichen High-Lights dieses WINTER CES. Zwei Firmen zeichneten dafür verantwortlich, daß wir doch noch unsere Ahs und Ohs ausstoßen durften. Beginnen möchte ich mit einem **E.A.**-Eigengewächs, das dem sehr guten, noch immer frischen *Indianapolis 500* ein guter Competitor sein wird. Mario Andretti, Ex-Weltmeister in der Formel 1 und einer der beliebtesten Sportler in den USA, tat sich mit E.A. zusammen, um ein furioses, grafisch ausgezeichnetes, schnelles, hervorragend steuerbares und mit vielen Features (ha – erstmal Luft holen...) gespicktes Rennspektakel auf dem IBM (first) zur Piste zu bringen. **MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE** ist ein im Vergleich zum Game langweiliger (aber seriöser) Name. Die Idee behind the game ist, sich als Youngster für größere Aufgaben zu empfehlen, Sprint Cars, Stock Cars und schließlich Formel-1-Fiberglas zu pilotieren und in der Karriere-Leiter weit nach oben zu kommen. Ende März werden wir uns den Andretti reinziehen können.
Lange haben wir untereinander diskutiert. Schließlich konnten sich „Money" und „Cruiser" einigen: Das absolute Highlight dieser Messe war für uns der dritte Teil des Rollenspiels **MIGHT & MAGIC.** Wahrlich „might" sind die animierten Sequenzen; „magic" die 256 (?) Farben und die Benutzerfreundlichkeit. **ISLES OF TERRA** - so lautet der Untertitel – entführt uns in eine Fantasie-Welt, wo die verschiedensten Specien, Individuen und Rassen friedlich miteinander leben, bis Sheltem wieder einmal versucht, einen blutigen Kreuzzug gegen die Bewohner zu führen. Herrschsucht und Machtgier werden von Euch gestoppt, indem Ihr Euch eine Party von unerschrokenen Charakteren zusammenstellt und mit Hilfe des legendären Zauberers Corak dem Bösen ein Ende bereitet.

Eine Reihe von Features erlauben Euch, „etwas anders" an ein Rollenspiel zu gehen, das wirklich sehr, sehr tricky ist. Greg Malone von **NEW WORLD COMPUTING** meint allerdings, daß ein 286er oder 386er mindestens her muß, um die Fülle von grafischen, soundmäßigen und superschnellen (!) Gadgets zu genießen. Aus demselben Hause kommt ein ebenfalls recht interessantes Rollenspiel, das sich Sci-Fi-mäßig darstellt. Bei **PLANET'S EDGE** treffen wir Wissenschaftler und Militärs, die auf der Suche nach Rohstoffen und anderen Ressourcen sind, um die gebeutelte Erde wieder zu einem bewohnbaren Planeten zu machen. Kommt auch erst für PC. Wichtig: Beide Games werden im Juni/Juli komplett in Deutsch erhältlich sein!

Eigentlich gibt es sie gar nicht mehr – die Firma mit dem Untertitel „Is it real or is it..." Richtig, **EPYX** produziert doch noch weiter. Vielleicht nur in Amerika? No! Mit **CALIFORNIA GAMES II** beschäftigt man sich diesmal mit Drachenfliegen, Snowboardfahren, Jetsurfen, Bodyboarding und Skateboard-Stunts...
Des weiteren kommen unter Mithilfe von **ISHI PRESS** einige Strategiespiele auf den Markt. U.a.: **THE MANY FACES OF GO** und **SHOGI MASTER.** EPYX lebt!

Bei **MINDCRAFT SOFTWARE** hat man eine erweiterte Version von **BREACH 2** anzubieten. Darüber hinaus gibt's noch ein Space-Abenteuer (**RULES OF ENGAGEMENT**) sowie das Rollenspiel **MAGIC CANDLE VOLUME 2: THE FOUR AND FORTY.** All dies für den IBM-PC, einschließlich eines weiteren Rollenspiels mit ansprechendem Niveau – **THE KEYS TO MARAMON.**

Für Cruiser und Manni war dieses Game das Highlight der WINTER CES in Las Vegas: MIGHT'n'Magic III, präsentiert von NEW WORLD COMPUTING *(Foto: M.K.)*

Weitere, beachtenswerte Soft: **STREET ROD II** und **SOLIDARITY** aus dem Hause **CALIFORNIA DREAMS. BRODERBUND** kommt mit Lernsoftware (**THE TREEHOUSE**) und Sport (**SPORT SIMULATED TENNIS** und **SPORT SIMULATED BOXING**).

CINEMAWARE hat immer etwas auf der Pfanne, das wissen wir. Im CES-Falle sind dies Games aus der „TV-Sports-Reihe" – **TV SPORTS ROLLERBABES** (funny...), **TV SPORTS BASEBALL** (für Fans only). Bei **ENEMY WITHIN** erleben wir „cinematisches" Rollenspiel-Feeling der feinsten Art. Alle aufgeführten Titel dieses Hauses kommen im Sommer bis Herbst für Amiga und IBM-PC. Zur gleichen Zeit dürfen sich **PC-ENGINE**-Freunde auf **TV SPORTS BASKETBALL, TV SPORTS BASEBALL** und **TV SPORTS HOKKEY** freuen.

Abschließend sei noch erwähnt, daß ELECTRONIC ARTS ein paar feine Titel für das **SEGA MEGA DRIVE** gebunkert hat. So freuen wir uns auf: **DARK CASTLE, MIGHT & MAGIC II, KING'S BOUNTY, PGA TOUR GOLF, ROAD RASH** (fantastische Animation in Sachen Motorradrennsport; man darf auch mit dem Ellbogen...), **JAMES POND** oder **BLOCKOUT.** Fürs **NES** bietet man u.a. **THE IMMORTAL** und für den **GAME BOY TOUR DE THRASH (Skate or Die)** an.

Am Schluß dieses Berichts müssen wir anmerken, daß die '91 WINTER CES LAS VEGAS nicht gerade berauschende Neuheiten feilbieten konnte. Wie ich eingangs schon sagte, handelt es sich um ein Meeting Point der Producer aus aller Herren Länder, um das neue Software-Jahr zu begrüßen und um neue Deals zu machen. Da es in Nevada nur Outformationen gab, machten sich Klaus und Manfred auf den Weg zu SIERRA ON-LINE und VPL. Mehr darüber könnt Ihr in der ASM SPECIAL Nr. 11 nachlesen. So long!



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES - WORLD TOUR

System: Amiga (getestet), C64, PC, **empf. VK-Preis:** ca 80 DM, **Hersteller:** Treetops, Newcastle, England, **Muster von:** Hersteller.

Turtles ohne Ende . . .

Und wieder schlagen die Turtles zu: Nach Film, Zeichentrickserie, T-Shirts, Bettwäsche, Computerspielen und der gleichen mehr kommt mit TEENAGE MUTANT HERO TURTLES – WORLD TOUR eine neue Schildkrötenheimsuchung auf uns zu. Auf den ersten Blick jedenfalls. Auf den zweiten Blick erkennt man, daß es sich hierbei nicht um ein Computerspiel handelt, sondern um ein elektronisches Malbuch für die Jüngsten unter den Computer-Usern oder, je nach dem, wie man das sehen will, ein geeignetes Mittel, um seine Rangen für ein paar Stunden zu beschäftigen. Das Ganze geht folgendermaßen vor sich: Nach dem Start des „Games“ erscheint ein Bild aus schwarzen Linien auf grauem Grund, das förmlich nach Farbe lechzt. Der angehende Rembrandt klickt mit dem Stift über einen Bereich, den es mit Farbe zu belegen gilt. Auf ein erneutes Klicken nimmt der Bereich dann die Farbe an. Die Farben können auch „gemischt“ werden, d.h., daß noch verschiedene



Mauszeiger auf ein Farbfeld, das er in einer unterhalb des Bildes angebrachten Zeile auswählen kann. Dann nimmt der Mauszeiger (in Form eines Stiftes) die Farbe des gewählten Farbfeldes an. Man (Kind) bringt dann den Grauabstufungen des jeweils gewählten Farbtones erzeugt werden können.

Die vorgezeichneten Bilder beziehen sich auf den Titel „World Tour“, was bedeutet, daß die Turtles vor allen möglichen Wahrzeichen der Welt ausgemalt werden müssen. Die deutsche Etappe der Turtles-Tour führt Euch zu einem „Bavarian Castle“, welches – wie kann es anders sein – natürlich Neu-Schwanstein ist. Der Hauptanteil der Bilder ist jedoch in Amerika anzusiedeln, wo die Turtles nationale Gedenkstätten wie das Lincoln Memorial oder ähnliches besuchen. Ist der Junior fertig mit seinem Werk, und der Papi verfügt über einen Drucker (möglichst farbig), so läßt sich das Meisterwerk durch Ausdrucken der Nachwelt erhalten.

In Summa ein Spiel, das Eltern ohne Bedenken für ihre Sprößlinge anschaffen können, wenn…tja, wenn sie sie unbeaufsichtigt an ihrem Computer herumspielen lassen wollen. ■

Dirk Fuchser

Positiv: Einfache, kindgerechte Handhabung; viele Motive; gutes Gesamtkonzept.
Negativ: Anleitung und Spiel in Englisch; Motive, die hauptsächlich aus Amerika stammen.



CROWN

System: Amiga, PC (beide getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Starbyte, 4630 Bochum, **Muster von:** Starbyte, Bochum.

Des Königs harter Weg

Ein König hat's nicht leicht, das weiß man. Wer's aber nicht weiß, der kann dies bei STARBYTES neuestem Produkt am eigenen Leibe erfahren, denn bei CROWN übernimmt der Spieler die schwierige Aufgabe des Königs. Naja, eigentlich die des Thronanwärters, und die Schwierigkeit liegt darin, König zu werden. Denn dazu muß erst einmal eine Reihe von verschiedenen „Missionen“ erledigt werden.

Das Spielgeschehen findet in einer fiktiven Welt statt, die nur von Tieren bewohnt wird. Folglich ist unsere Spielfigur ebenfalls ein Tier. Der Spieler kann zu Beginn des Games einen von sechs Kontinenten aussuchen, den er bereisen möchte. Dabei muß er bestimmte Dinge erledigen, wie beispielsweise als Ritter in England eine bestimmte Anzahl von Schildern aufzuspießen, um diese am Ende des Levels als Taxe zu bezahlen. Gelingt dies nicht innerhalb von drei Versuchen oder stürzt man über ein Hindernis, so ist das Spiel beendet.

Doch wer denkt, nach dem Reisen sei das Spiel zu Ende, der sieht sich getäuscht, denn bevor es auf dem nächsten Kontinent weitergeht, muß noch ein Kampf mit dessen Einwohner ausgeführt werden. So geht es dann Level für Level weiter, bis alle durchgespielt sind. Aber auch dann ist noch nicht Schluß, denn ein finaler Kampf gegen alle Kontinentbewohner nacheinander ist angesagt!

Die Grafik Crowns ist auf beiden Systemen hübsch und farbenfroh. Die Spielfiguren sind allerdings etwas kärglich animiert, auch ihre Bewegungsabläufe könnten etwas vielfältiger sein. Was mir allerdings sehr gut gefiel, ist der Sound (AdLib auf PC).

Wer ein nicht allzuschwieriges Geschicklichkeitsspielchen sucht, der wird an Crown durchaus ein Weilchen Gefallen finden, zumal es sechs total verschiedene „Missionen“ sind (in Rußland wird beispielsweise getanzt, in Skandinavien Boot gefahren usw.) plus Kämpfe.

■ *Hans-Joachim Amann*

	Amiga/PC
Grafik	9/8
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

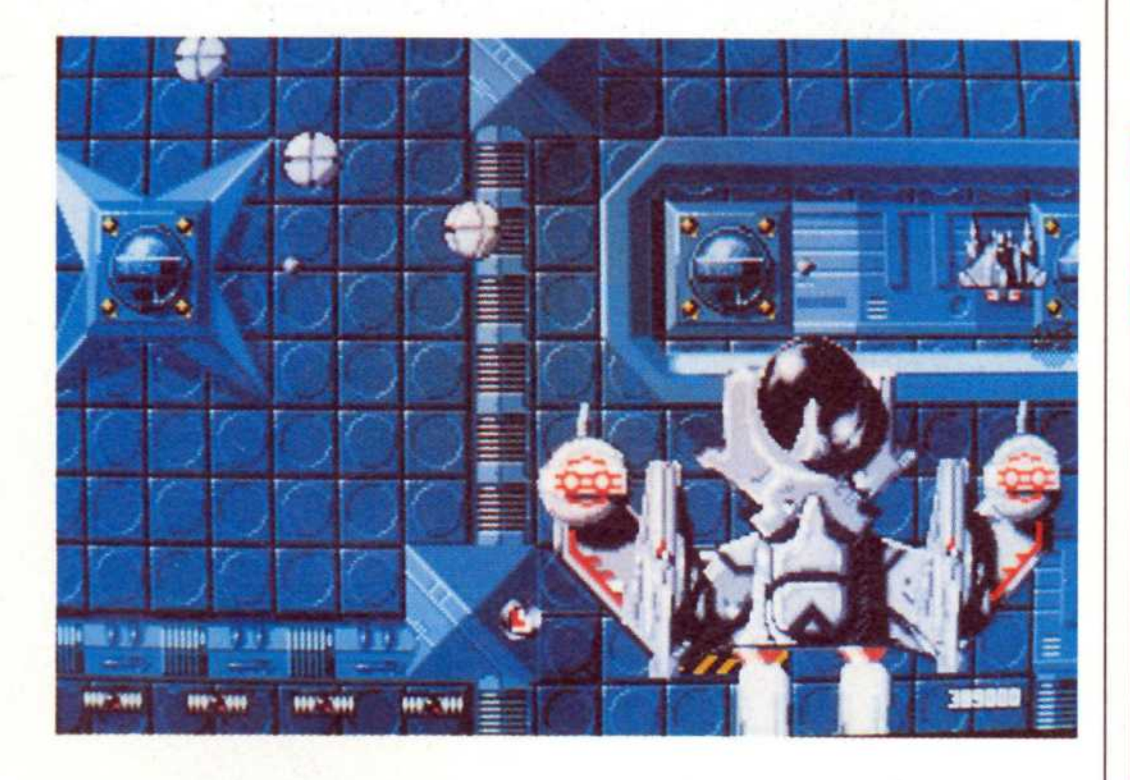
Der Rächer aus Paris



BATTLE-
STORM

System: Amiga (getestet), PC, ST, C-64, Spectrum, CPC, **empf. VK-Preis:** zwischen 35 und 85 DM (je nach System und Datenträger), **Hersteller:** Titus, Frankreich, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Rennspielespezialist TITUS, bekannt durch *Crazy Cars, Titan, Fire & Forget und anderes betritt mit seinem neuestem Werk,* BATTLESTORM, absolutes Neuland. Battlestorm nämlich ist das erste reinrassige Shoot-em-up des Pariser Softwareherstellers.



Battlestorm erscheint für so gut wie jedes System – angefangen bei Amiga (Testversion) über PC (VGA-Preview gesehen; flüssiges Scrolling, gute Grafik) bis hin zu Speccy (in Arbeit), alle verkaufsträchtigen Systeme werden berücksichtigt.

Im Laufe des Tests wollen wir uns aber erst einmal nur um die Amiga-Version kümmern. Disk ins interne Drive – tack, tack, tack .... schon sehen wir das Titelbild, begleitet von einer fetzigen Musik. Mit Space kommen wir weiter ins Hauptmenü. Folgende Möglichkeiten bietet uns Battlestorm hier: Einstellung des Schwierigkeitsgrades (Practice, Rock Ape, Average & Master) sowie Kontrollart (relativ oder absolut).

Per Feuerknopfdruck geht's dann ins Spiel. Vorher jedoch noch ein kleiner Blick ins Manual, damit wir wissen, worum es überhaupt geht. Aha, wir sind also jahrelang im Weltraum unterwegs gewesen und nun auf unseren Heimatplaneten zurückgekehrt – und was entdecken wir? Fiese Aliens haben alles Lebendige vernichtet. Die Aliens, die diesen Mist verzapft haben, sind natürlich schon längst über alle Berge. Also schnappen wir uns unseren Fighter und legen los mit der Verfolgung der Battlestorms.

Es gilt nun, vier feindliche Alien-Rassen zu besiegen. Dies geschieht in allerfeinster Ballermanier. Vier Welten umfaßt das Spiel, unterteilt in je zwei Unterstufen. In jeder Stage müssen zahllose Luft-und Bodengegner vernichtet werden. Fegt man ganze Schwadronen vom Schirm, so erscheint ein Energiesymbol. Manche am Boden positionierte Maschinen sowie die Zwischengegner (Cruiser, Mutterschiffe) hinterlassen ebenfalls Energiesymbole oder sogar Extrawaffen, wie Turbo-Speedup, Schutzschilde, Pulsar-Laser, Doppel-Laser oder Zielsuchraketen und vieles mehr. Am Ende jeder Stage kommt selbstverständlich immer einer dieser, na wie heißen sie noch, ach ja, Endgegner auf Euch zu.

Gescrollt wird natürlich auch – und zwar in alle Himmelsrichtungen. Völlig nebensächlich zu erwähnen, daß das Scrolling flüssiger als flüssig, wenn nicht gasförmig (hi, Sandra) ist. Was wäre ein gutes Ballerspiel wohl ohne Scrolling (fragt mal Otti)?

Battlestorm ist herrlich hektisch und wunderbar zu „handeln". Ein tolles Fluggefühl, wie damals bei Space Pilot (erinnert Ihr Euch noch?). An fast alles haben die Jungs von Titus gedacht, sogar an die abspeicherbare (!) Highscore-Liste. Zwischen den Levels werden hübsch animierte Zwischensequenzen das Spielen versüßen. Einziger Wermutstropfen: die Anzahl der Levels – ein bisserl mehr hätten's schon sein können, und der Stern wäre angebracht gewesen. Aber so: knapp vorbei. Wer über diesen wirklich klitzekleinen Ausrutscher hinwegsehen kann, ist mit Battlestorm allerbestens bedient. Weiter so, Titus! Bis die Tage, keine Frage. ■

Luigi Frascanti

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

Herzensbrecher



THE
POWER

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Demonware, 6050 Offenbach, **Muster von:** Hersteller.

Volle Kraft voraus, auf alle einsamen Herzen! So, oder ähnlich, muß wohl das Motto des neuen Games THE POWER von DEMONWARE lauten. Der Song *The Power* dürfte wohl den fleißigen Discogängern und „Hip-Hoppern" schon so langsam aus den Ohren rauskommen. Trotzdem bekommt Ihr nochmal die Chance, Euch den Titel reinzudrehen – und zwar endlos!

The Power – Nachfolger von *Ooops up* - ist ein simples Strategiespielchen. In einem mehreckigen Kasten wird eine Figur waagerecht oder senkrecht bewegt, bis sie an ein Hindernis stößt. In dem Kasten sind mehrere Herzchen verteilt, die es zu „überfahren" gilt. Ist dies geschehen, so muß man sich nur noch an das ebenfalls im Kasten befindliche Girl „heranmachen", und der Level ist geschafft.

Grafisch und spielerisch ist nichts Besonderes an diesem Game. Noch zudem 70 Steine meiner Ansicht nach für wenig Spiel und massig Sound zu hochgegriffen sind! ■

Sandra Alter



Grafik	**7**
Anleitung	**9**
Spielaufbau	**6**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**7**

DOMARK gibt Gas

Mit dem Entsetzen sollte man keinen Scherz treiben. So waren wir ernsthaft froh, daß DOMARKS Clare Edgeley heil nach Deutschland – und wieder zurück – kam. Im Gepäck hatte sie HARD DRIVIN' 2 (Test im nächsten Heft), das schlichtweg geniale 3D-CONSTRUCTION KIT und das vielversprechende 'NAM. Programmierer MATTHEWSTIBBE war persönlich dabei, um uns sein Jüngstes vorzustellen. Das geschichtliche Strategiespiel dürfte reichlich Denkarbeit bieten!



Gut gelaunte Gäste: Clare von DOMARK und Programmierer Matthew Stibbe.

Beschäftigung historischer Art bietet uns 'NAM von Matthew Stibbe. Matthew, seines Zeichens Programmierer von *Imperium*, ist aus den galaktischen Intrigen in die irdische Vergangenheit hinabgestiegen. Als Historiker lag ihm an Wirklichkeitstreue. Ihr wählt aus fünf Szenarien eine Periode und einen US-Präsidenten aus, den Ihr verkörpert. Zur Wahl stehen Präsident Nixon und Johnson, die Tet-Offensive, die Belagerung von Khe Sanh oder das „1975"-Szenario, in dem Südvietnam einer Invasion aus dem Norden alleine gegenübersteht.

Art und Ausmaß Eures militärisch-politischen Engagements in Süd-Vietnam bestimmen nicht nur den weiteren Verlauf des Krieges, sondern auch Eure Beliebtheit in Amerika. Schickt Ihr z.B. zuviele Truppen ins Kriegsgebiet, so steigt der Widerstand Eurer Bürger.

Eure Luftwaffe, Infanterie und Schiffe kommandiert Ihr symbolhaft auf Landkarten. Truppenbewegungen könnt Ihr anhand der sich verschiebenden Ikonen verfolgen.

Die aufrufbaren Statistiken verändern sich je nach Kampfgeschehen laufend. Auch wechseln die Ikonen der Truppenteile je nach deren Stärke die Größe. Eine



'NAM: All the President's Men

genaue Auswertung der Lage bekommt Ihr in Form von Zeitungsartikeln ins Präsidentenbüro. An der Grafik wird zur Zeit noch eifrig gearbeitet. Matthew hat das Spiel realistisch schwierig gehalten: Nur wenige richtige Wege führen zum Erfolg, z.B. das „Aussitzen" über zehn Jahre hinweg. Alle 16-Bit- und Macintosh-Besitzer können (hoffentlich) im April im Oval Office Platz nehmen. Einen Test bekommt Ihr dann natürlich auch! ■

EVA HOOGH

Goldene Zeiten im Verzug?

Voll bepackt besuchten Roger Swindells von U.S. GOLD und Paul Wilson von MILLENNIUM kürzlich die Redaktion. So viele Neuheiten auf einmal gab es lange nicht! Das ausgezeichnete CHIP'S CHALLENGE für den AMIGA ist in diesem Heft getestet, ebenso Spionagethriller COUNTDOWN für den PC. Fantastische VGA-Grafik und Spielbarkeit bietet der Golfknüller LINKS (PC). Der hat aber noch technische Probleme. Auf die bereinigte Fassung warten wir gespannt!

AMIGA-Besitzer werden in diesem Frühsommer vom US-Giganten verwöhnt: Gleich vier Titel gehen an den Start.

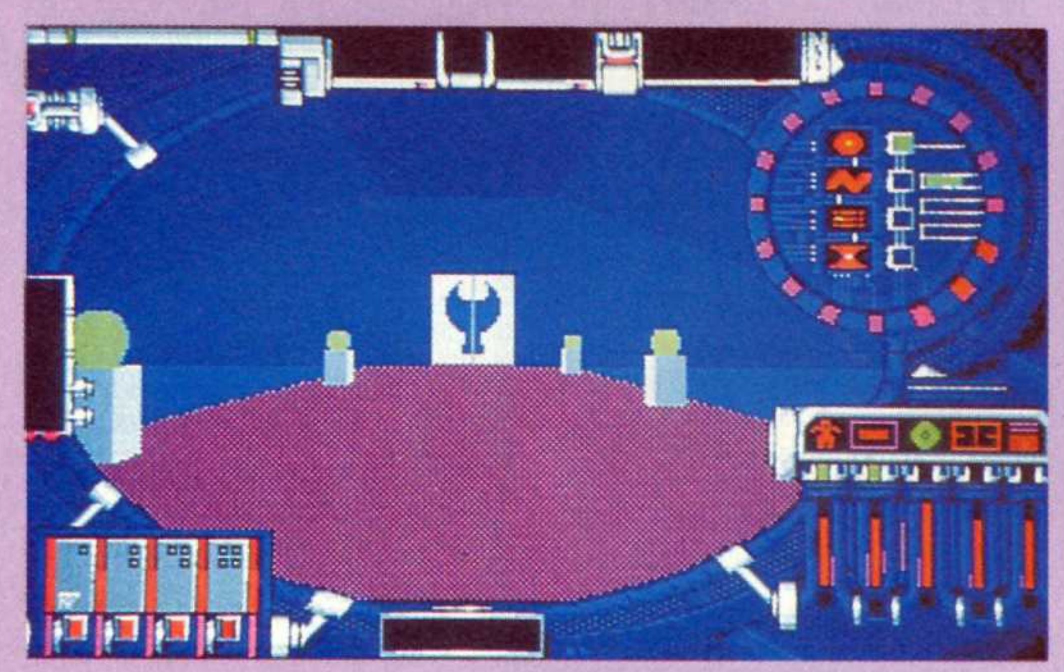
Der SHADOW DANCER geht mitsamt weißem Hund auf Prügeltour. So gut wie auf den Konsolen sieht er hier allerdings nicht aus. Roger versicherte uns aber, daß an der Animation noch kräftig gefeilt wird. Rasant kam uns dagegen der SUPER MONACO GRAND PRIX. Vier der neun Originalstrecken werden enthalten sein; Ton und Grafik vermittelten schon fast das *Sega-Mega*-Fahrgefühl. Testpilot Achim ließ sich nur mit Mühe wieder hinter die Kamera verbannen.

GAUNTLET 3 verspricht dagegen, THE FINAL QUEST zu werden. Farbenfrohes 3D-Geschehen aus schräger Draufsicht garantiert Hektik. Den berüchtigten Generatoren entspringen jetzt drei Stufen von Monstern. Dafür stehen vier zusätzliche Helden zur Wahl, u.a. Neptun oder der Steinmann.









Ganz anders CYBERCON III. Das *Interphase* ähnelnde Action-Adventure entführt uns in einen riesigen Komplex feindlicher Installationen. Mit dem Ziel, das verrückt gewordene (namensgebende) Zentralgehirn zu zerstören, bewegt ihr Euch durch eine unheimliche 3D-Welt. Verschiedene Waffen und eine gewisse Menge Energie stehen zur Verfügung. Da heißt es hauszuhalten! Programmiert wird Cybercon III von THE ASSEMBLY LINE, die schon mit *Vaxine* und *E-Motion* begeisterten. Auf das fertige 16-Bit-Abenteuer sind wir schon gespannt ...

Auch MILLENNIUMS PAUL WILSON kam mit vollen Taschen. Fertig sind die HORROR ZOMBIES für die 16-BITTER, schon wegen Prokofieffs herrlich schauriger *Romeo-und-Julia*-Partie hörenswert. Gruselstimmung soll auch bei TENTACLE aufkommen. Das Shoot-them-up verspricht sieben Level voll leckerer Biomonster und durchgehend dreistufiges Parallax-Scrolling. Ihr kämpft mit einem tentakelbehafteten Gerät, das schießen, sich katapultieren und über Abgründe hinweg bewegen kann.

Sportlicher geht's bei STORMBALL zu. Zwei Spieler stehen sich auf unterteilten Feldern gegenüber und müssen durch geschicktes Auffangen und Werfen eines Balles Punkte erzielen. Spielt Ihr gegen einen Freund, so teilt sich der Bildschirm. Acht Arenen und elf Gegner warten auf Wurfgenies. Durch Wetten könnt Ihr zusätzliches Geld verdienen (aber auch verlieren....). Die Ähnlichkeit zu *Loriciels Discs* ist unverkennbar. Wenn beide Programme fertig sind, wird sich zeigen, welches die Nase vorn hat.

Direkt aus *Hal Needhams Highway*-Filmen könnten die MOONSHINE RACERS stammen. Um dringend benötigtes Geld zu verdienen, schmuggeln Ike und Billy-Joe, zwei herrliche Midwest-Typen, Whiskey. Eine wilde Highway-Jagd beginnt, als Sheriff Sam zur Verfolgung bläst. Mit dem ersten verdienten Geld können die Freunde ihren Wagen aufrüsten, ein CB-Radio oder eine Landkarte kaufen, um Sam immer voraus zu sein. Hindernisse, Straßensperren und so mancher Hinterhalt gehören natürlich auch zum zünftigen Rennen!

MILLENIUMS Hauptprojekt ist aber ROBIN HOOD. Das übersichtlich aufgebaute Strategiespiel rankt sich um Robins Rückkehr in seinen Familiensitz, Schloß Nottingham. Klar, daß der böse, neue Sheriff das zu verhindern trachtet. Ihr müßt als sächsischer Gott Woden zu Robins Gunsten eingreifen. Acht mythologische Symbole lassen sich zu Dutzenden von Zaubern kombinieren. Während Ihr untätig seid, laufen die Zeit und das Leben der Einwohner weiter. Die Spielwelt umfaßt 64, voraussichtlich zoombare Landschaftsausschnitte. Die sind in schräger 3D-Sicht und hübschem Rahmen dargestellt. Den linken Bildschirmrand füllt eine senkrechte Ikonenleiste. Es wird viele Unterhaltungen geben. Paul versprach uns leichte Bedienbarkeit trotz komplexen Geschehens. Freuen wir uns auf den warmen Software-Regen der nächsten Wochen! ■

EVA HOOGH



Paul (rechts) und Roger nehmen die Dame in die Mitte

Microwelle

Hallo, Leute! Nach Monaten der Abstinenz könnt Ihr Euch wieder einmal auf die Microwelle freuen, eine Rubrik, die einzig und allein von EUCH gestaltet wird. Den letzten Zweiflern sei übrigens gesagt, daß es sich wirklich lohnt, kräftig in die Tasten zu hämmern und ein eigenes Meisterwerk auf die Beine zu stellen. In der Vergangenheit gab es schließlich genügend Beispiele dafür, daß Softwarefirmen Programme von ASM-Lesern in ihre Produktpalette aufgenommen haben. Wir von ASM versuchen jedenfalls unser Möglichstes, um Eure Kreationen an den Mann zu bringen – gewinnbringend für Euch, versteht sich! Egal also, welcher Art „Bytesalat“ in Eurer Schublade schlummert, schickt ihn einfach zu uns!



SPACE CAB

System: Amiga, **Autoren:** Martin Schroeder und Michael Thiel

Geschicklichkeitsspiele haben ohne Zweifel immer ihren besonderen Reiz gehabt. So auch SPACE CAB, ein Game, für das die beiden Schüler MARTIN SCHROEDER und MICHAEL THIEL verantwortlich zeichnen.

Zugegeben, die Idee zu diesem Spielchen stammt sicherlich nicht von dem talentierten Programmierer-Duo aus Lübeck. Vor Jahren nämlich geisterte ein ähnliches Spiel namens *Space Taxi* in C-64-Gefilden umher, das Joystick-Freaks stundenlang in seinen Bann ziehen konnte. Doch wen stört's schon, wenn dieses verstaubte 8-Bit Game für eine aufgemotzte AMIGA-Version herhalten mußte?

Der Spieler schlüpft bei Space Taxi in die Rolle eines Taxi-Fahrers, welcher in den Weiten des Weltalls seinen Dienst schieben muß. Nervig wird der Job vor allem deswegen, weil sich die verschiedenen Planetenoberflächen als ein mehr oder minder mieses Labyrinth erweisen, durch das es das eigene flugtaugliche Space Taxi zu steuern gilt. Als Landeplätze für Euer Gefährt stehen einzig und allein kleine Plattformen zur Verfügung, auf denen Ihr Eure Fahrgäste abladen bzw. an Bord nehmen solltet. Pro Level gilt es nun, eine bestimmte Anzahl von Personen sicher durch die Wallachei zu chauffieren. In der Praxis erweist sich die ganze Chose als ein recht schwieriges Unterfangen, da neben der vertrackten Streckenführung insbesondere „Umwelteinflüsse“ eine nicht zu unterschätzende Rolle spielen.

Anfangs braucht Ihr Euch glücklicherweise nur mit der Schwerkraft auseinanderzusetzen, welche Euer Vehikel am liebsten am Boden zerschmettert sehen würde. Doch kein Problem, beherrscht Ihr erst einmal die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung von Space Taxi. Wesentlich komplizierter wird's dagegegen in späteren Levels, sobald nämlich schwarze Löcher, Magnetfelder und andere Gemeinheiten auftreten. Die Macher von Space Taxi haben in dieser Hinsicht einiges an Heimtücke in ihr Spiel gepackt. Nur gut, daß es da Tankstellen sowie Shops gibt, in denen Ihr Eure Karre wieder fit machen könnt. Selbst Versicherungen für Extra-Ausrüstung lassen sich abschließen. Keine Frage also, daß Space Taxi Spielspaß pur verspricht, denn selbst Profis werden in späteren Spielstufen voll auf ihre Kosten kommen.

Hallo, Taxi!! *(Foto: Amiga)*

Die Grafik von Space Taxi macht meines Erachtens einen recht brauchbaren Eindruck, kann sie doch durchaus mit Spielen mittleren Niveaus konkurrieren. Ohne Frage haben die beiden Lübecker die zahlreichen Levels abwechslungsreich und zudem technisch sauber in Szene gesetzt.

In puncto Sound darf sich der Spieler ebenso auf gelungene Klänge freuen. Quasi als Bonbon wurde auch eine Sprachausgabe in dem Game integriert, welche die einzelnen Passagiere lauthals nach dem Spieler schreien läßt.

Fazit: Das ordentlich programmierte Space Taxi wirkt einfach wie eine Droge. Glückwunsch, Martin und Michael! ■

red



LDIE IM MÄRZ

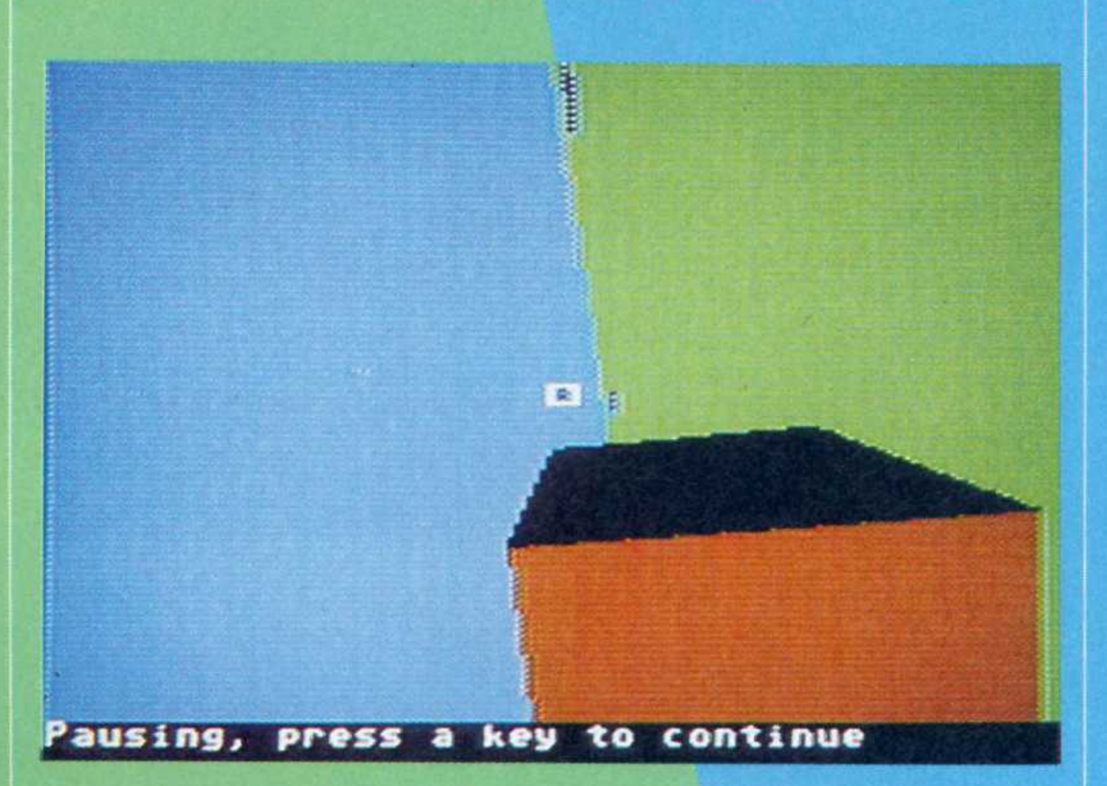
„Nur Fliegen ist schöner!" – Oft gesagt, und doch nie getan? Kein Problem! Der Softwaremarkt wird ja schließlich schon beinahe von Flugsimulatoren überschwemmt. Also ganz einfach 'ne Diskette ins Laufwerk, und schon kann man sich in schwindelerregende Höhen begeben. Manch' ein Flugi bewirkt ein solches Feeling, daß der Spieler bei steigender Höhe meint, er merke, wie die Luft dünner wird. CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER ist jedoch etwas ganz Besonderes. Man kann sagen, hier taten sich völlig neue Perspektiven auf....



CHUCK YEAGER'S A.F.T.

System: IBM PC (getestet), C-64, Spectrum, CPC, **:empf. VK-Preis:** ca. 30 Mark (alle Systeme!), **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Hersteller.

It's wonderful



Peterle (auch Pjotr Bronski alias Peter Braun) schäumte vor Begeisterung beim Test von CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER. Er bezeichnete das Programm schon zur Zeit seiner Entstehung als Legende. Für ihn standen die Bewertungsnoten nach den ersten Blicken auf dieses Game fest.

Doch auch heute noch ist das ELECTRONIC-ARTS-Produkt bei den Usern gern gesehen. Wahrhaftig setzte dieses Programm für seine zahlreichen Nachfolger neue Maßstäbe. Ein Vorreiter einer neuen Generation? In der Tat. Der damals brandheiße Newcomer wußte mit seiner Vielfältigkeit zu begeistern.

Zum Spielbeginn erscheint Chuck Yeager persönlich, um den Spieler in das nun Folgende einzuweisen – was bei diesem Umfang auch Not tut. Allein die Tatsache, daß man die Wahl zwischen 14 verschiedenen Maschinen hat, ist beeindrukkend. Der Spieler selbst wird praktisch als Versuchskaninchen gebraucht. Er hat die Aufgabe, die Maschinen durch Testfliegen auf Fehlkonstruktionen hin zu untersuchen.

Aber auch an Anfänger dieses Genres hat man gedacht. Der völlig Unerfahrene kann bei Chuck Yeager einen Anfängerkurs „Einführung ins Fliegen" belegen. Der mit allen Wassern gewaschene Profi kann getrost auf diese Laien-Veranstaltung verzichten und mit dem Testflug oder gar mit dem Flugzeugrennen beginnen. Weiterhin sind Formationsfliegen und ein Demo im Angebot.

Nichtkenner dieses Programms werden erstaunt sein, wieviel Vielfältigkeit die ausgefüllte Vektorgrafik dieses Flugis zu bieten hat. Selbst das Scrolling war zur damaligen Zeit (Februar 1988) schon ganz schön in Eile, sprich: verdammt schnell und fließend. Ja, es scheint fast, als hätte man an einfach alles gedacht, denn Chuck hat immer 'nen flotten Spruch auf Lager. Er hat sich seine eigene „Fliegersprache" angeeignet.

Einer dieser Sprüche macht nun schon seit Tagen die Runde in unserer Redaktion: „Eine Farm kaufen". Dies heißt soviel wie Absturz. Wann auch immer jemand beim Testen hinter mir stand, war es unvermeidlich, daß jener Satz an meine Ohren drang. Denn ich muß zugeben, daß ich im Fliegen lang nicht so bewandert bin wie beispielsweise Peterle. Dementsprechend waren meine Maschinen erst mal für eine ganze Zeit mit „Abschmieren" beschäftigt, bis ich in den Genuß des Fliegens gelangen konnte. Wer soll denn soviele Instrumente auch auf einmal beherrschen können? Naja, ich sag's ja immer wieder: Frauen und Technik! ■

SANDRA ALTER

P.S.: Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer gibt's von Electronic Arts als Neuauflage für alle Systeme für 30 Märker!

Grafik	**9**
Handhabung	**9**
Technik	**10**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**10**

THE RETURN OF MEDUSA

Eine dunkle Macht beherrscht die Welt. Es gibt kaum Hoffnung. Gewalt, Drogen und Verbrechen sind allgegenwärtig. Diese Welt ist ein Chaos. 300 Jahre nach dem Sieg über Medusa kehrt sie zurück, noch mächtiger und noch stärker. Erleben Sie die Fortsetzung des Klassikers aus dem Hause Starbyte. Noch ausgefeilter, noch umfassender, noch spannender als zuvor. Eine neue Zeit beginnt.

The Return of Medusa . . .



. . . SIE KEHRT ZURÜCK . . .

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Tel. 06107/76067 Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach



Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

HITLINE

Hier ist sie – unsere neue Chartseite! Wir haben ein wenig reduziert. Geht schneller bei der Auswertung. Allerdings vertrauen wir immer noch der „Quotenregelung“ 2/3 Leserwünsche; 1/3 Verkaufszahlen laut Hersteller, Einzelhändler bzw. Distributor. Und hier sind sie, die beliebtesten Titel des Monats:

MÄRZ

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Titel	Systeme	Hersteller
1	2	Pang	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
2	14	PowerMonger	Amiga/ST	Electronic Arts
3	1	Indianapolis 500	Amiga/PC	Electronic Arts
4	3	Transworld	PC/Amiga/ST	Starbyte
5	7	Loopz	Amiga/ST/PC/C-64/CPC/MSX/Spectr./NES	Audiogenic
6	6	Puzznic	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
7	11	Robocop 2	Amiga/ST/Amstrad- u. C-64-Cart/Spec.	Ocean
8	18	World Championship Soccer	Amiga/ST	Elite
9	-	Secret of Monkey Island	Amiga/PC	Lucasfilm/R.A.
10	17	Battle Command	Amiga/ST/PC	Ocean
11	5	Cadaver	Amiga/ST/PC	Image Works
12	-	Buck Rogers	PC/Amiga/C-64	SSI
13	12	Plotting	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
14	8	Simulcra	Amiga/ST	Hewson
15	15	James Pond	Amiga/ST	Millennium
16	16	Wonderland	PC/Mac	Magnetic Scrolls
17	-	Silent Service II	PC	MicroProse
18	-	Exterminator	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Audiogenic
19	-	Teenage Mutant Hero Turtles	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Image Works
20	4	Invest	Amiga/ST/PC	Starbyte

Top Five PC

1 Wonderland	Magnetic Scrolls
2 Silent Service II	MicroProse
3 Wing Commander	Origin
4 Transworld	Starbyte
5 Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.

Top Five C-64

1 Pang	Ocean
2 Puzznic	Ocean
3 Teenage Turtles	Image Works
4 Robocop 2	Ocean
5 Loopz	Audiogenic



Seit '86 dabei: Der ASM-Wodkaspender, eines der wichtigsten Tools in unserer Redaktion. Die Aufnahme entstand nach der Endredaktion. Diensthabender Auffüller ist diesmal



Jürgen Kraft von **STARBYTE** wurde am 15. 12. 1950 in Bochum geboren. Er war Studienrat an berufsbildenden Schulen; später selbständiger Makler. Seit 1988 bei STARBYTE. Er ist Mitbegründer der Firma. Tätigkeit: Beauftragter im Bereich Marketing und Verkauf.

STARBYTE's TOP FIVE	JÜRGEN's TOP FIVE
1 Rings of Medusa	1 Silent Service
2 Transworld	2 Flightsimulator 4.0
3 Invest	3 Transworld
4 Tie-break	4 Pirates
5 Lords of Doom	5 Sim City

Top Five Amiga

1 PowerMonger	Electronic Arts
2 Pang	Ocean
3 Indianapolis 500	Electronic Arts
4 Transworld	Starbyte
5 Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.

Top Five ST

1 Pang	Ocean
2 PowerMonger	Electronic Arts
3 Transworld	Starbyte
4 Puzznic	Ocean
5 World Championsship Soccer	Elite

CREDITS

Wir danken allen Einsendern für die Mithilfe bei der Zusammenstellung der neuen „ASM-HITLINE“. Die Redaktion weist darauf hin, daß künftig alle Einsender automatisch an der Schnippelchen-Aktion teilnehmen.

Des weiteren einen herzlichen Gruß an folgende deutsche Firmen:
Bomico, Frankfurt/Kelsterbach
Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe
Rushware, Kaarst
United Software, Rietberg

GALAXY

Wir sind umgezogen !

Beachten Sie bitte unsere neue Adresse.

PC ENGINE

PC Engine Core Grafx RGB/PAL + 1 Spiel	399,-
PC Engine GT -Handheld*** + 2 Spiele	699,-
Alice in Wonderland	99,-
Aero Blaster**	99,-
Batman**	99,-
Bomberman***	99,-
Cyber Combat Police*	99,-
Final Blaster***	99,-
Formation Soccer***	99,-
Kadash**	99,-
Märchen Maze*	99,-
Neutopia***	79,-
Out Run*	99,-
Son of Dracula**	99,-
Super Star Soldier***	109,-
Super Thunderblade**	109,-
Violent Soldier*	99,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus***	119,-
CD Avenger	119,-
CD Legion*	109,-
CD Vasteel	119,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole +1 Spiel	399,-
Aleste jp**	99,-
Arcade Power Stick	129,-
Arrow Flash jp	59,-
Atomic Robokid*	99,-
Axis FZ jp	59,-
Battle Squadron US**	119,-
Budokan US***	119,-
Crack Down jp**	99,-
Darius II jp	119,-
Elemental Master**	99,-
E Swat jp **	59,-
Gaiares jp**	109,-
Gain Ground jp**	99,-
Heavy Unit jp	99,-
J.M.Football US***	109,-
Lakers vs Celtics***	119,-
Magical Hat jp*	89,-
Mickey Mouse jp***	59,-
Super Volleyball US**	109,-
Sword of Vermillion US***	109,-
Wonderboy III jp**	59,-
Zany Golf US	59,-

GAMEBOY

Batman US***	65,-
Bubble Ghost US**	65,-
Chase HQ US	65,-
Double Dragon US***	65,-
Final Fantasy US***	75,-
Klax jp***	65,-
Kwirk dt.***	49,-
Mercenary Force US**	65,-
Nemesis US***	65,-
NFL Football US**	65,-
Paperboy US**	65,-
Skate or Die US***	69,-
Super Contra jp***	65,-
T.M.N.T. US***	69,-
Gameboy Konsole / Tetris	169,-
Caseboy	39,-
Gamelight	49,-
Stereo Amplifier	49,-
Vision Magnifier	39,-
Console Club No.1	15,-

SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	299,-
G-Loc	65,-
Sokoban	65,-
Wonderboy	65,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Antares	ST/Amiga
Betrayal	ST/Amiga/IBM
Dragon Curse	PC Engine
Epic	ST/Amiga/IBM
F16 Falcon II	IBM
Great Courts II	ST/IBM
Human Tennis	PC Engine
Jackie Chan	PC Engine
Mig29 Fulcrum	ST/Amiga/IBM
Knights of the Sky	IBM
Lemmings	ST/Amiga
Nintendo Superfamicon	
Return of Medusa	ST/Amiga/IBM
Secret of Monkey Island	ST/Amiga
Secret Weapons of Luftwaffe	IBM
Sim Earth	ST/Amiga/IBM
Space Quest IV	IBM
Speedball II	Amiga/IBM
Starlord	ST/Amiga/IBM
Tiger Heli	Sega Mega Drive

C64 DISK

Challengers**	55,-
Creatures	45,-
Dick Tracy	45,-
Dragonstrike	69,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Int. 3D Tennis***	45,-
Invest	49,-
Kick Off II	45,-
Kings Bounty**	59,-
Manchester UTD.	45,-
Might&magic II	55,-
Ninja Remix**	45,-
Saint Dragon	45,-
Secret of Siler Blade**	75,-
Soccer Mania***	45,-
Starflight*	49,-
Strider II*	45,-
Summer Camp	45,-
Super off Road Racer	45,-
Total Recall	45,-
Transworld	49,-
Turrican**	45,-
Twinworld	45,-
Unendliche Geschichte II	45,-
Welltris	45,-

C64 Super Stars

Bards Tale III**	59,-
Buck Rogers**	69,-
Bundesliga Manager***	45,-
Champions of Krynn***	75,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Micropose Soccer**	55,-
Poool of Radiance***	69,-
Puzznic***	45,-
Rick Dangerous II**	45,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Captive***	69,-
Chaos strikes back***	69,-
Cadaver***	75,-
Dungeon Master***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Mission Disk 1***	59,-
F-16 Mission Disk 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Immortal**	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing***	79,-
Paradroid 90***	69,-
Power Monger***	79,-
Puzznic***	69,-
Popolous***	69,-
Speedball II**	75,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican***	59,-
u.v.a.	

ATARI ST

B.A.T.	89,-
Badlands**	69,-
Chase HQ II	69,-
Galactic Empire	85,-
Lettrix	69,-
M.U.D.S***	75,-
Maupiti Island	75,-
Ninja Remix*	75,-
Pang	69,-
Power Pack**	69,-
Simulcra	69,-
Soccer Mania*	69,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Strider II*	69,-
Super off Road Racer**	69,-
Transworld**	75,-
Vaxine*	69,-
u.v.a.	

IBM

Aircraft Sc.Designer**	85,-
Battle Tech II**	99,-
Blue Max**	99,-
Challenger**	79,-
Covert Action**	109,-
Crash Course**	85,-
Elvira***	75,-
Hard Nova**	79,-
Imperium**	79,-
Kick Off II**	75,-
Kings Quest V**	119,-/99,-
Lord of the Rings**	99,-
M.U.D.S.***	85,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Red Baron*	99,-
Railroad Tycoon***	99,-
Rick Dangerous II**	69,-
Savage Empire**	95,-
Secret of Monkey Island dt.***	79,-
Silent Service II***	99,-
Sim City Architecture 1**	45,-
Sim City Architecture 2**	45,-
Space Quest III dt.**	99,-
Their Finest Hour***	89,-
Trans World**	79,-
Zeliard	69,-

Ultima VI***	99,-
Wane Gretzky Icehockey II**	75,-
Wing Commander*****	109,-/99,-
Wing Com.Secret Miss.Disc***	45,-
Wonderland**	99,-
ADLIB Sound Card	289,-
Soundblaster	399,-

AMIGA SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Buck Rogers**	79,-
Cadaver***	75,-
Captive***	69,-
Chaos Strikes Back***	69,-
Dragon Wars***	75,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
Elvira**	109,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Falcon Mission Disc 1***	59,-
F-16 Falcon Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Great Courts II***	75,-
Indianapolis 500**	75,-
M.U.D.S.***	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Paradroid 90***	69,-
Popolous***	69,-
Popolous Data Disc***	39,-
Power Monger***	79,-
Speedball II**	75,-
Their Finest Hour**	79,-
Ultima V***	89,-
Z-Out**	59,-

AMIGA

A-10 Tank Killer**	85,-
B.A.T.	89,-
Badlands**	69,-
Carthage	69,-
Car vup	69,-
Challengers**	79,-
Curse of RA*	59,-
Fatal Heritage	75,-
Galactic Empire	85,-
Golden Axe	69,-
Harpoon	85,-
Invest*	69,-
James Pond**	69,-
Killing Game Show	69,-
Maupiti Island	75,-
Ninja Remix	69,-
Obitus	89,-
Pang	69,-
Power Pack**	69,-
Puzznic**	69,-
Soccer Mania*	69,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Strider II**	69,-
Super Off Road Racer*	69,-
Timewarp	119,-
Tom & the Ghost	69,-
Trans World*	79,-
Turrican*	59,-
Wolfpack**	85,-
Wrath of the Demon	79,-
Slimline Laufwerk	199,-

Bemerkung: 1-3 Sterne *, diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Jason, Roland, Thomas, Wolf und incredible Stevie besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstr., ca. 150m
Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras
! Neue Anschrift: Plinganserstr. 26, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht !
Telefon: 089-760 51 51, Telefax: 089-769 80 24

089 / 7605151

Ein glatter Griff ins Klo

IMPRESSIONS scheint sich, so langsam auf diese beliebte Rubrik einzuschießen. Nach dem „Knaller" LEGEND OF THE LOST, einer wirklich lachhaften Actionnummer, kann die britische „Erfolgsband" schon zwei Monate später erneut mit einem Number-One-Hit unsere Flop Ten stürmen. STRIKER, so der Name dieser Scheibe, verspricht wieder einmal allerlei schräge Rhythmen, so ganz nach Geschmack des Publikums. Herzlichen Glückwunsch, IMPRESSIONS!



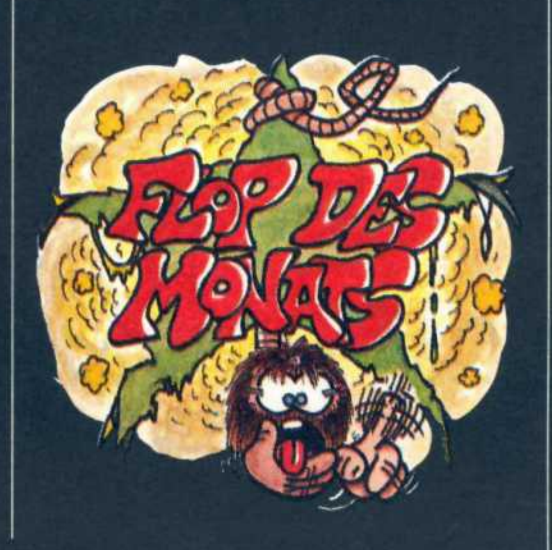
Striker

System: Atari ST (nur Farbe, getestet), Amiga (reingeschaut), **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Impressions, London, England, **Muster von:** Impressions.

König Fußball hat leider auch bei STRIKER das Zepter fest in seiner Hand. Zwar haben die Jungs von IMPRESSIONS insofern Kreativität bewiesen, als daß sie nicht die 37. Soccersimulation der vergangenen Monate auf die Beine stellten, doch ging andererseits der Versuch eines „spaßigen" Fußball-Potpourris völlig in die Hose. „Fußball ist viel mehr als nur 90 Minuten den Ball herumkikken. Es beansprucht Arbeit und Geschicklichkeit!", will da doch der viersprachige Beipackzettel dem Laien weismachen. Nun, nach diesen lehrreichen Worten wird die knappe Anleitung sogleich konkreter:

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Stürmers, der sich an jedem Wochenende einen Platz in der Stammelf sichern muß, will er die genügend Kohle scheffeln. Zu diesem Zwecke erwartet ihn jede Woche dasselbe Ritual. In diversen Trainingssessions gilt es, beim Trainer den nötigen Eindruck zu schinden. Das gesamte Übungsprogramm umfaßt zwölf verschiedene Einheiten, von denen jeweils drei pro Woche auf Eurem Programm stehen. Da kommt wirklich schnell Freude auf, schließlich hat Striker allerhand Spaßiges zu bieten, angefangen vom idiotisch-ostfriesischem Kopfballweitwurf bis hin zu fußballuntypischen Disziplinen wie dem Hürdenlaufen. Bei entsprechender Leistung wird der Spieler mit „Torchancen" vergütet. Doch auch Trainings-Flaschen können ihr Glück finden, denn vor jedem Wochenend-Match findet die klubeigene Lotterie statt, in der neben Verletzungen eben jene Torchancen verlost werden.

Keine Angst, Striker ist wirklich so dämlich geraten, wie ich Euch im vorigen Absatz glauben machen wollte. Fangen wir mit dem schweißtreibenden Training an, das stellenweise an eine Art S(ch)occer Olympics erinnert. Ganz im Stile eines *Hyper Olympics* darf da nach „Lust und Laune" gerüttelt werden, wenn beispielsweise zwei Runden um den Platz anstehen. Nicht viel abwechslungsreicher geht's beim Techniktraining zu, das stupider nicht hätte geraten können. Auf den ersten Blick versprechen einige dieser Trainingseinheiten vielleicht noch eine Portion Spielspaß, doch spätestens nach dem ersten Ballkontakt tritt der Flopcharakter von Striker auf breiter Front zu Tage. Zudem verdient die Steuerung das Prädikat „unspielbar", so daß letztendlich nur die gefürchteten „Joystick-Sado-Masos" auf ihre Kosten kommen werden. Eine glatte Farce erwartet Euch, quasi zum krönenden Abschluß, beim allwochenendlichen Fußballspielchen. Pro „antrainierter" Torchance kann der Spieler nämlich hier einen Angriff auf das gegnerische Tor starten. Ich erspare mir lieber jeden weiteren Kommentar. . . .



Striker erweist sich eines ASM-Flops in jeder Hinsicht würdig, denn von der technischen Seite her ist noch mieser um dieses Game bestellt. Die Grafik macht nicht nur den Eindruck, als wäre sie stümperhaft zusammengeschustert worden. Abgesehen von den äußerst bullerig in Szene gesetzten Grafiken (86'er Standard) stechen vor allem „kleinere" Ungenauigkeiten in puncto Perspektive ins Auge. Ungeklärt bleibt zum jetzigen Zeitpunkt leider noch, ob die häßlichen Sprites animiert wurden, da aufgrund der „Größe" der Sprites die Ermittlungen noch nicht abgeschlossen werden konnten. Doch wen stört's, wenn doch wenigstens das Ruckeling exzellent vonstatten geht, zumal der Sound mit seiner nervigen Melodei und den fehlenden FX ebenfalls glänzen konnte.

Kurzum: Striker könnt Ihr schlicht und ergreifend verbrennen, egal, ob nun für den Atari ST oder den Amiga.

TORSTEN BLUM



Das entscheidende Tor ist gefallen! Andy Brehme (kaum im Bild) hat Goicochea (vier Meter aus dem Kasten) mit 'nem Schuß in die Mitte des Gehäuses verladen!

Grafik/Animation	2
Sound	1
Realitätsnähe	1
Motivation	0
Preis/Leistung	0



	AMIGA	ATARI	PC	C64
A-10 Tank Kill. (Ami.1 MB)	84,95	--,--	84,95	--,--
Advanced Tactical Fighter 2	64,95	64,95	64,95	--,--
Alcatraz *	59,95	59,95	66,95	--,--
Antares *		Vorbestellung möglich !		
Awesome	79,95	--,--	--,--	--,--
B.A.T.	74,95	89,95	--,--	--,--
Battle Chess 2	Vorb. mögl. !		74,95	--,--
Battle Command (dt.)	69,95	69,95	74,95	--,--
Betrayal (Deutsch) *	79,95	79,95	89,95	--,--
Billy the kid *	64,95	64,95	--,--	--,--
Blue Max - Aces of war	*74,95	*74,95	79,95	--,--
Buck Rogers	74,95	--,--	74,95	59,95
Bundesl.Manager	54,95	54,95	59,95	V. mö.
Cadaver (Deutsch)	62,95	62,95	--,--	--,--
Carthage*	64,95	V. mö.	--,--	--,--
Car Vup	59,95	59,95	--,--	--,--
Celica GT4 Rally	59,95	59,95	--,--	--,--
Cent.-Defender of Rome	--,--	--,--	69,95	--,--
Challengers (5 Spiele)	74,95	74,95	74,95	54,95
Champ.o.Krynn (dt.)	66,95	--,--	69,95	59,95
Chaos strikes back (dt.)	65,00	59,95	--,--	--,--
Chase HQ. 2	59,95	59,95	--,--	59,95
Chip Challenge	59,95	59,95	--,--	39,95
Covert Action *	--,--	--,--	99,00	--,--
Crash Course	--,--	--,--	79,95	--,--
Creatures	--,--	--,--	--,--	39,95
C. of the Azure Bonds (dt.)	74,95	--,--	74,95	59,95
Das Boot	*74,95	*74,95	79,95	--,--
Die Unendl. Geschichte 2	66,95	--,--	--,--	39,95
Dino Wars	52,95	*52,95	*59,95	V. mö.
Dragon Wars (dt.)	69,95	--,--	74,95	44,95
Duck Tales *	69,95	69,95	69,95	49,95
Dungeon Master (dt.)	69,95	69,95	--,--	--,--
Elvira (dt.)	79,00	79,00	99,00	--,--
Epic *	66,95	66,95	--,--	--,--
Eye of the Beholder *	Vorb. mögl !		79,95	--,--
F-15 Strike Eagle II	--,--	--,--	89,95	--,--
F-16 Combat Pilot (dt.)	59,95	59,95	59,95	49,95
F-16 Falcon (dt.)	79,95	69,95	99,00	--,--
F-16 F. Mission Disk 1o.2 je	54,95	54,95	--,--	--,--
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74,95	74,95	89,95	--,--
F-29 Retaliator (Deutsch)	59,95	59,95	*74,95	--,--
Gazza II (Fußball)	66,95	66,95	--,--	--,--
Golden Axe	59,95	59,95	--,--	39,95
Gunboat	69,95	--,--	74,95	--,--
Hard Drivin'2 *	64,95	64,95	76,95	--,--
Hard Nova	--,--	--,--	74,95--,--	
Harpoon (Deutsch)	79,95	--,--	84,95	--,--
Hero's Quest 2	Vorb. mögl. !		89,95	--,--
Immortal (Deutsch)	66,95	66,95	--,--	--,--
Imperium (Deutsch)	66,95	66,95	a.A.	74,95
Indianapolis 500	69,95	--,--	66,95	--,--
Invest (Deutsch)	59,95	59,95	V. mö.	44,95
Ishido	64,95	--,--	74,95	--,--
James Pond	59,95	59,95	--,--	--,--
Joystick-Adapter für 4 Sp.	24,95	24,95	--,--	--,--
Kick Off 2	59,95	59,95	59,95	39,95
King's Quest 5	Vorb. mögl. !		89,95	VGA 99,-
Klax	49,95	49,95	59,95	39,95
Legend of Faerghail (dt.)	69,95	69,95	74,95	--,--
LHX Attack Chopper (dt.)	Vorb. mögl. !		99,00	--,--

	AMIGA	ATARI	PC	C64
Lightspeed (Deutsch)	Vorb. mögl. !		99,00	--,--
Links (Deutsch)	--,--	--,--	99,00	--,--
Lord of the Rings (dt.)	Vorb. mögl. !		89,95	--,--
Lotus Esprit Turbo Chall.	59,95	59,95	--,--	V. mö.
M.U.D.S.	*66,95	*66,95	74,95	--,--
M1 Tank Platoon (Deutsch)	74,95	74,95	89,95	--,--
Master Blazer	66,95	--,--	--,--	--,--
Midnight Resistance	59,95	59,95	--,--	39,95
MIG-29 Fulcrum	79,95	79,95	89,95	--,--
Ninja Remix	59,95	59,95	--,--	39,95
Obitus (Deutsch)	79,95	--,--	--,--	--,--
On the Road	74,95	74,95	74,95	--,--
Operation Stealth (Deutsch)	59,95	59,95	74,95	--,--
Pang	59,95	59,95	--,--	V. mö.
Paradroid '90	59,95	59,95	--,--	--,--
PGA Tour Golf	--,--	--,--	69,95	--,--
Pirates! (dt.)	59,95	59,95	64,95	54,95
Player Manager (Deutsch)	49,95	49,95	--,--	--,--
Pool of Radiance (dt.)	64,95	--,--	64,95	59,95
Populous	66,95	66,95	66,95	--,--
Populous Data Diskette	39,95	39,95	39,95	--,--
Return of Medusa		Vorbestellung möglich !		
Robocop 2*	59,95	59,95	--,--	59,95
Secr.Weapons o.t.Luftwaffe		Vorbestellung möglich !		
Silent Service 2 (Deutsch)	Vorb. mögl.!		84,95	--,--
Sim City (Deutsch)	76,95	76,95	76,95	--,--
Sim City Architecture 1 o. 2	Vorb. mögl. !		39,95	--,--
Sim City Terrain Editor	39,95	--,--	39,95	--,--
Space Quest 3 (Deutsch)	--,--	--,--	99,00	--,--
Space Quest 4 *	Vorb. mögl. !		89,95	VGA99,-
Sport. Gold (Epyx) 3 Spiele	64,95	64,95	64,95	--,--
Star Control (Amiga 1 MB)	64,95	--,--	74,95	--,--
Stormovik (Deutsch)	--,--	--,--	74,95	--,--
Stratego (Deutsch)	66,95	--,--	79,95	--,--
Strider 2	59,95	59,95	--,--	39,95
Super Off Road	59,95	59,95	59,95	39,95
Supremacy	74,95	64,95	--,--	--,--
Team Suzuki	59,95	59,95	--,--	--,--
Team Yankee (Deutsch)	79,95	79,95	89,95	--,--
Teen. Mut. Hero Turtles	59,95	59,95	74,95	39,95
Test Drive 3	Vorb. mögl. !		74,95	--,--
The Savage Empire	Vorb. mögl. !		74,95	--,--
The Second World	52,95	52,95	59,95	V. mö.
The Secr. of Monkey Isl. dt.	79,95	84,95	89,95	--,--
Their finest hour (dt.)	69,95	69,95	69,95	--,--
Total Recall	59,95	59,95	--,--	39,95
Trans World	66,95	66,95	74,95	44,95
Turrican	54,95	54,95	--,-	39,95
Turrican 2		Vorbestellung möglich !		
Ultima 5	74,95	74,95	74,95	59,95
Ultima 6	--,--	--,--	79,95	*64,95
Univ. Military Sim. 2 (dt.) *	74,95	74,95	89,95	--,--
Wild West World	89,95	--,--	--,--	--,--
Wings (Deutsch)	79,95	--,--	--,--	--,--
Wolfpack (Deutsch)	79,95	V. mö.	94,95	--,--
Wonderland (Amiga 1 MB)	74,95	V. mö.	89,95	--,--
X-Copy Prof.(incl. Hardw.)	79,95	--,--	--,--	--,--
Z-Out	54,95	--,--	--,--	--,--

Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V. mö. = siehe oben
* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar

Chaos strikes back (Deutsch) (Amiga)	65,-
Elvira (Deutsch) (Amiga/Atari ST)	79,-
Great Courts 2 (Amiga/Atari ST/IBM-PC)	66,-
Kick Off 2 - Data Disk. (Amiga/Atari ST)	35,-
Knights of the Sky (IBM-PC)	99,-
Lemmings (Amiga/Atari ST/IBM-PC)	59,-
Night Shift (Amiga/Atari ST/IBM-PC)	54,-
Panza Kick Boxing (Amiga/Atari ST/IBM-PC)	75,-
Power Monger (Deutsch) (Amiga / Atari ST)	69,-
Red Baron (IBM-PC)	99,-
Sim Earth (Deutsch) (IBM-PC)	99,-
Speedball 2 (Amiga / Atari ST)	59,-
Spindizzy Worlds (Amiga / Atari ST)	59,-
The Secret of Monkey Island (Deutsch) (Amiga)	80,-
Wing Commander	75,-
Wing Commander Mission Disk (IBM-PC)	39,-

1 MB - Erweiterung f. Amiga (abschaltbar + Uhr) 99,00 DM

2. Laufwerk für Amiga (3,5") 169,00 DM

2. Laufwerk für Amiga (5,25") 229,00 DM

Sound Blaster (incl. dt. Handbuch) 349,00 DM

AdLib Musik-Karte 249,00 DM

Adlib-Karte + Composer 329,00 DM

Genius Mouse GM 6+ für PC 65,00 DM

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,00 DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,00 DM Bestellwert liefern wir portofrei. Fordert noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

Bachler - Computersoftware

Postfach 1113 / Blücherstr. 24
D-4290 Bocholt

Telefon-Nr.:

0 28 71 / 86 31,
18 30 88 + 18 06 37



Von Venom und Konvertierungen ...

Da ist es kurz vor Feierabend, ich befinde mich wie immer in meiner Meditationsphase (Kopfhörer auf dem Kopf und „Venom" im Ohr), und plötzlich kommt Bernd damit an, ich solle noch dieses Vorwort meiner kreativen (?) Feder entspringen lassen. Nun ja, höhere Gewalt denke ich und schreibe, was eh schon jeder weiß: Auch in dieser Ausgabe gibt es diese Dings, diese – naja, Ihr wißt schon. Neu aber ist, und das könnt Ihr noch nicht wissen, daß Konsolenkonvertierungen ab sofort und für immer und ewig – also zumindest in dieser Ausgabe – im Konsolenteil zu finden sind. Okay, here we go again!

Euer A-Man

Inhalt



PICK'N PILE

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** UBI Soft, Frankreich, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Erstaunlich, aber natürlich nicht unmöglich, ist es, daß PICK'N PILE von UBI SOFT auf dem ATARI ST anders und vor allem besser ausschaut als auf dem Amiga. Damit will ich nicht behaupten, daß eines der Systeme besser oder schlechter ist als das andere. Aber meist ist es doch so, daß sich die Games auf beiden Systemen gleichen wie ein Ei dem anderen.

Bei Pick'n Pile ist es nun so, daß die Anzeigentafel, auf der man Punkte, Restzeit etc. ablesen kann, viel mühevoller gestaltet ist. Auch der Cursor hat nun eine andere Form, und selbst die Bällchen, die es zu vernichten gilt, haben zum Teil eine Änderung erfahren.

Deshalb kann ich trotzdem nicht behaupten, daß es mir auf dem Amiga weniger Spaß gemacht hat, dieses Game zu spielen – der Spielablauf bleibt ja schließlich ein und derselbe. Tolles Game, nach wie vor! Allen STlern viel Glück beim Picken und Pilen! ■

Sandra Alter

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

DINO WARS

System: PC (IBM PC, XT, AT, PS2, PS1, Tandy, 512 K, AdLib, 5,25„), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Magic Bytes, 4830 Gütersloh, **Muster von:** Hersteller.

Ich habe mindestens dreimal nachgezählt, aber es werden einfach nicht weniger. Die Umsetzung von DINO WARS besteht tatsächlich aus sieben (!) Disketten. Das ist natürlich 'ne ganze Masse. Allerdings muß man der Firma MAGIC BYTES zugute halten, daß sie das Game für wirklich jede PC-Art und alle Grafik- und Soundkarten umgesetzt hat.

Gerade die vielen Grafikkarten benötigen eine Menge Speicherplatz. Andererseits kann man Dino Wars auch auf der Festplatte installieren und braucht sich dann nicht mehr mit diesem Diskettten-Wust herumzuschlagen. Gerechtfertigt werden diese sieben Disketten zusätzlich noch durch die wirklich gelungene Grafik. Aber vielleicht sollte dazu gesagt werden, daß ich die Möglichkeit hatte, das Game in VGA-Grafik zu spielen. ■

Sandra Alter

Grafik	10
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



EXTERMINATOR

System: C-64 (Disc. & Kass.), **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark (Disc.) und etwa 35 Mark fürs Band, **Hersteller:** Audiogenic, London, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach, **Besonderheit:** Zwei-Spieler-Modus - nacheinander.

In Ausgabe 2/91 berichtete ich bereits über das CPU-mäßige Insektenkillen, namens EXTERMINATOR. Gleichzeitig erwähnte ich mein erstes Hobby (im zarten Kindesalter) - Fliegenfang, live. Daß das Game, welches aus der Spielhalle entliehen wurde, aus dem Hause AUDIOGENIC stammt, sollte ich vielleicht hier noch anmerken. Aber: Weit wichtiger ist es, Euch zu berichten, daß EXTERMINATOR-C-64 ein - man muß schon sagen: „überraschend" gutes Teil ist.

So, macht Eure ersten Fingerübungen, (gebt Gicht keine Chance!) und spreizt die bionischen Händchen, um das Fliegen-Vieh zu beseitigen. Hier



und da tauchen Dosen, Spinnen und Panzer auf, die Ihr mit der Faust darniederquetschen müßt. Auch der gezielte Fingerschuß (à la Maxwell Smart) wird vom Kammerjäger eingesetzt. Ihr seht also, ein sehr vielseitiges kaltes Händchen wartet auf Beschäftigung. Paßt aber bitte auf die Wespen auf. Diese kosten uns pro Stich erheblich Fang-Energie!

Ich hoffe, Ihr habt nichts dagegen, daß ich noch 'n bisserl spiele und mich hier verabschiede. Derweil die Noten für die 64er-Fassung, die mehr als nur brauchbar ist! ■ *Manfred Kleimann*

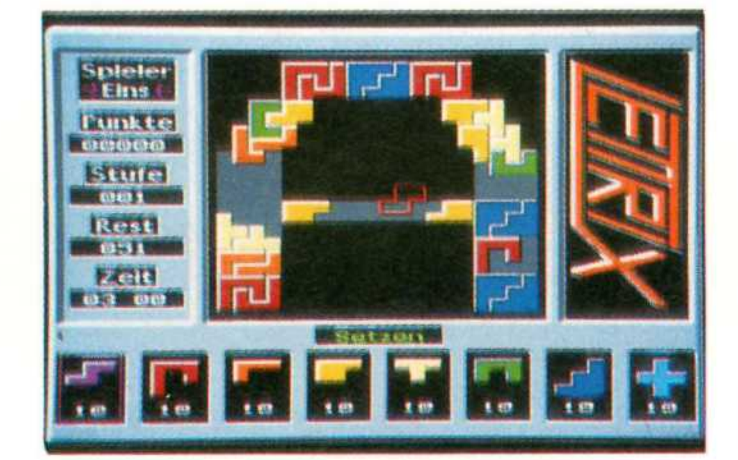
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

LETTRIX

System: PC (MS-DOS 5,25" oder 3,5"), C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön, **Muster von:** Hersteller.

Gute Leute! Der Buchstabensalat LETTRIX von der Plöner Firma SOFTWARE 2000 hat auf dem PC in Sachen Grafik eine Verbesserung erfahren. Die Farben sind viel schöner und knalliger als auf dem Amiga oder dem ST. Da macht es doch gleich viel mehr Freude, das ABC zu „vervollständigen". Wie selbstverständlich ist auch die Umsetzung für den C-64 erste Sahne.

Wie Ihr vielleicht noch von Ausgabe 11/90 in Erinnerung habt, ging es bei Lettrix darum, Buchstaben zu vervollständigen. Im Klartext heißt das: Ein fast den ganzen Bildschirm ausfüllender Buchstabe erscheint, der schon teilweise mit *Tetris*-ähnlichen Würfeln ausgefüllt



ist. Nun gilt es die noch zu füllenden Stellen richtig zu bestücken. Hierfür steht jedoch nur ein bestimmter Zeitraum zur Verfügung. Stellt Euch das aber bloß nicht so einfach vor, denn dieses Game ist wahrhaft 'ne saftige Knobelei. Und nun haben die PC-User auch Gelegenheit, zwischen all ihre Anwender-Software ein wenig Lettrix-Farbe zu bringen. Viel Spaß beim Knobeln! ■

Sandra Alter

Grafik	7
Anleitung	9
Spielaufbau	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

IMPERIUM

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA), **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Cstrop-Rauxel.

Ein gutes halbes Jahr nach den ATARI-ST-Freaks können nun auch die Strategiefans aus dem MS-DOS-Lager ihr Glück als Weltenherrscher des 21. Jahrhunderts versuchen. So lange dauerte es nämlich, bis der englische Softwareproduzent ELECTRONIC ARTS die Umsetzung für IBM & Konsorten von IMPERIUM zusammenschustern konnte. Wie zu erwarten, blieb spielerisch alles beim alten, so daß sich die PC-Strategen ebenso auf eine futuristische Wirtschaftssiumlation par excellence freuen dürfen. Insbesondere die ungeheure Komplexität von Imperium garantiert Spielspaß auf lange Zeit hinweg.

Den ASM-Hitstern hat auch diese



Konvertierung wiederum im technischen Bereich verspielt. Zugegeben, die durchdachte Benutzeroberfläche läßt keinerlei Wünsche an die Steuerung mehr offen. Dürftig sieht es dagegen bei der Grafik aus, wurde doch mit Farbenvielfalt in allen drei Auflösungen eher gekleckert. Auf die Soundkartenunterstützung hätten die Macher ebenfalls verzichten können. Trotz aller Kritik erscheint mir Imperium in der PC-Fassung als durchaus vielversprechend. ■

Torsten Blum

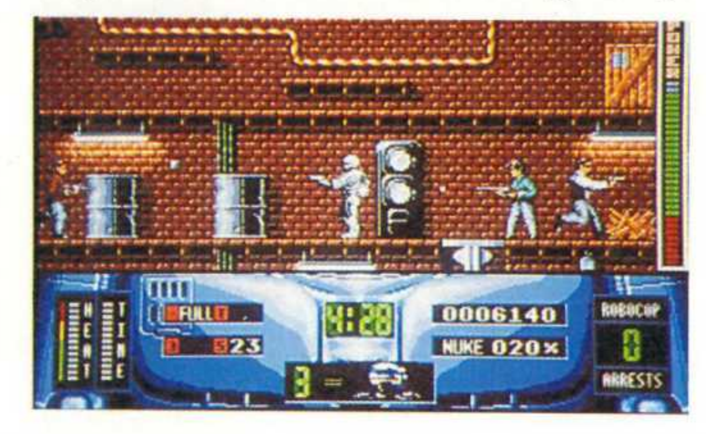
Grafik	7
Anleitung	8
Spielaufbau	10
Motivation	9
Preis/Leistung	8

ROBOCOP 2

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, England.

Caine & Babel - Sodom & Gonorrhoe - Pepsi light & Gorgonzola herrschen im Detroit der „nahen" Zukunft. Die Jungs von der Straße haben sich kriminalistischen Vereinigungen angeschlossen, sind Kollaborateure oder zumindest Sympathisanten. Detroit - nein, die ganze Zivilisation ist in Gefahr. Die Bullen streiken. Was ist zu tun? Ist es ein Mensch? Ist es Big Mac in der Dose? Nein, es ist Robotron, äh... Robbokopp. . . Ich hab's: ROBOCOP 2 (diesmal für ATARI ST), der Noah die Arche vermiest. Die Sündflut kömmet nich' - dafür sorgt der Held des OCEAN-Abenteuers in eindrucksvollster Weise!

Innerhalb sieben Level putzt unser Blechbüchsenmann - getreu dem Motto: „Protect the Innocent" (Protegiert den Innozenz) die Strolche weg. Nuke muß er einsammeln. Daß keine Macht den Drogen zukommt, hat sich (endlich) auch in Amerika rumgesprochen. Deshalb ist der Held hinter diesem Zeug her, um es zur Müllverbrennungsanlage zu schaffen, versteht sich. Robocop's Kampf gegen Gegner und Uhr gestaltet sich zu einem harten Unterfangen. Durch die Mehrfachbelegung des Sticks wird es ihm allerdings ermöglicht, flexibel in die Auseinandersetzung zu gehen. Sein Ziel: Mit gelungenem Hangeln (nur ein Feature) den Oberfiesnick Caine zu besiegen und den neuen OCP-Roboter in die ewige Deponie zu schikken... ROBOCOP 2 für den ST ist ein verdammt schwieriges Game, das reizt, aber vom Spielaufbau nichts umwerfend Neues bietet. ■



Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	8
Preis/Leistung	8

WELLTRIS

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** DM 84,95, **Hersteller:** Bullet Proof Software/Infogrames, Villeurbanne, Frankreich, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen.

Leise rieseln die Steinchen. Genauer gesagt: Flache, verwinkelte Teile unterschiedlicher Farbe fallen einen Schacht hinab. Der wird nicht, wie beim Original *Tetris*, von der Seite gesehen, sondern hat vier Wände. Ihr müßt die Stücke so drehen und verschieben, daß sie auf dem Boden möglichst geschlossene Reihen bilden. Die verschwinden dann.

Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar, doch fallen die Steine mit der Zeit immer schneller. Punkte gibt es nicht nur für vollständige Reihen, sondern auch für frühes Fallenlassen einer Figur (Space-Taste). Kommt ein Teil allerdings unglücklich zu liegen und überlappt eine Wand, wird die für einige Zeit blockiert. Sind alle Wände „lahmgelegt", ist das Spiel vorbei. Schwieriger als der Urahn, doch schöner dargestellt, ist WELLTRIS eine Herausforderung. In den Menüs und verschiedenen Levels erfreuen Bilder aus dem russischen Alltagsleben den Betrachter.



Auch auf dem ST spielt sich INFOGRAMES' Brunnenspiel flott. Alle Einstellungsmöglichkeiten sind vorhanden, der spärliche Sound geblieben. Nur die Grafik ist leider etwas gröber geraten. Ein bißchen mehr Mühe hätte man sich bei deren Umsetzung wirklich geben können. Die Suchtgefahr ist trotzdem unvermindert! ■

Eva Hoogh

Grafik	7
Anleitung	10
Spielaufbau	8
Motivation	10
Preis/Leistung	10

CODENAME: ICEMAN

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 130.- DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2

Um es gleich vorweg zu nehmen: auch die Umsetzung dieses Adventures auf den Amiga konnte nicht begeistern. Die Grafik bleibt bei der haargenauen Umsetzung vom PC naturgemäß deutlich hinter den Möglichkeiten des Amiga zurück, vom Sound wollen wir erst gar nicht reden. Worum geht es eigentlich? Bei CODENAME: ICEMAN von SIERRA ON-LINE „James-Bond-mäßig" islamische Terroristen in ihre Schranken weisen, wozu im weiteren Verlauf der Story ein U-Boot zur Verfügung steht. Das Abenteuer beginnt allerdings in einem Urlaubsparadies, wo sich der Held erst einmal auf die Suche nach dem weiblichen Geschlecht begibt. Erst wenn die Romanze unter Dach und Fach gebracht ist, stürzt sich der Agent in seine eigentliche Aufgabe.



Ödes Game, schlechte Grafik und Sound, lahmes Tempo, uralte Story, und das alles für 130 DM... das kann nur eins bedeuten: Finger weg! ■

Dirk Fuchser

Grafik	4
Vokabular	6
Story	5
Atmosphäre	5
Preis/Leistung	3

DAS STUNDENGLAS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön, **Muster von:** Hersteller.

Bisher nur für den PC erhältlich, nun aber auch – kaum zwei Monate später – für den von vielen so heißgeliebten Amiga umgesetzt: DAS STUNDENGLAS. Bei der Umsetzung für den Amiga hat sich im Grunde nichts verändert. Es sind einzig und allein leichte Abweichungen in der Farbgebung festzustellen. Das Stundenglas ist ein sehr umfangreiches Adventure, das viel Laune macht und den Spieler über eine große Zeitdauer in seinem Bann hält.

Das einzige Manko, das dieses Game aufzuweisen hat, sind die Grafiken. Für das ehemals reine Textadventure wurden die Grafiken erst im nachhinein erstellt, um es so attraktiver werden zu lassen. Die Bilder sind zwar ganz hübsch, jedoch besteht nicht immer der Bezug zum angegebenen Text. Um diese Schwierigkeit besser überwinden zu können, ist die Story eingehend im Handbuch beschrieben. Auch die beiliegende Landkarte ist somit eine große Hilfe. Alles in allem ein durchaus annehmbares Spiel mit immer neuen Überraschungen! ■



Sandra Alter

Grafik	3
Parser	7
Handlung	9
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	7

TURBO OUT RUN

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA), **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Das Cover der IBM-Konvertierung von TURBO OUT RUN verspricht zwar eine „Special Edition“ mit wesentlich mehr Optionen und einem Plus an Strategie, doch bei näherem Hinsehen entpuppt sich diese Umsetzung des bekannten Coin-Op-Hits als die bisher schlechteste, die momentan auf dem Softwaremarkt herumgeistert. So war von zusätzlichen Möglichkeiten, geschweige denn von einem Hauch an Strategie bei dem U.S.-GOLD-Produkt leider kaum etwas zu spüren. Dagegen erweist sich Turbo Out Run auf dem PC als nahezu unspielbar, denn nicht nur per Tastatursteuerung kommt das Handling des Ferrari einer Katastrophe gleich. Von einem rasanten Autorennen kann da keine Rede sein. Technisch ist es ebenfalls eher schlecht als recht um dieses Game bestellt. Zum einen läßt die Grafik in allen drei „Güteklassen“ sehr zu wünschen übrig, zum anderen macht das Scrolling seinem Namen wieder einmal alle Ehre. Einzig und allein der Sound wußte zu überzeugen, sogar auch ohne Soundkarte. Alles in allem bleibt mir jedoch keine andere Wahl, als von Turbo Out Run dringends abzuraten. ■



Torsten Blum

Grafik/Animation	7
Sound	8
Realitätsnähe	6
Motivation	5
Preis/Leistung	6

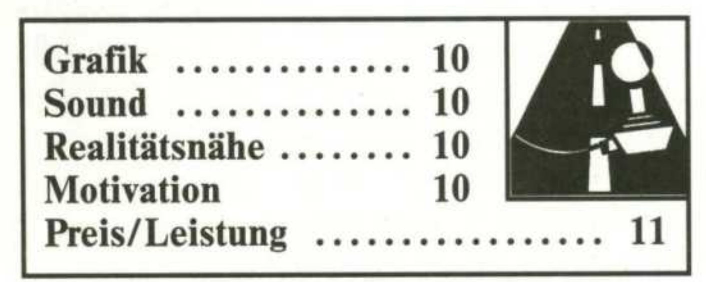
WOLFPACK

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg

Allen Liebhabern von Simulationen zur See sei freudig erregt zugerufen: „Die Not hat ein Ende!“; denn mit WOLFPACK von MIRRORSOFT ist die bis dato ultimative Seekriegssimulation endlich auch dem AMIGA-User zugänglich gemacht worden. Thema des Games ist die Schlacht im Atlantik, wobei sich deutsche U-Boote und englische Konvois gegenüberstehen. Bei Wolfpack kann man sich im Gegensatz zu den anderen Simulationen aussuchen, auf welcher Seite man stehen möchte. Entweder schlüpft man in die Rolle des U-Bootkommandanten oder übernimmt die Gegenseite, den Befehlshaber der Überwasserstreitkräfte. Bei der Amiga-Version hat sich eigentlich nicht viel geändert, nur die Grafik und der Sound haben ein bißchen zugelegt. Der mit 100 Mark trotzdem recht hohe Preis ist aber durchaus gerechtfertigt, wenn man zum einen bedenkt, daß man ja praktisch zwei Spiele fürs Geld bekommt und zum anderen Ausführung und auch die Ausstattung hervorragend sind. Das gilt sowohl für das deutsche Handbuch, als auch für den kleinen Abriß der U-Bootgeschichte. Aber keine Rose ohne Dornen: ließ sich doch das uns vorliegende Programm einfach nicht starten, was Otti durch Anfügen eines Bootsektors und einer Startsequenz korrigieren konnte. Hoffentlich schafft der Hersteller hier bald Abhilfe. Ansonsten. . . auf Periskoptiefe gehen, Rohre eins bis vier klar zum Fächerschuß. . . ■



Dirk Fuchser



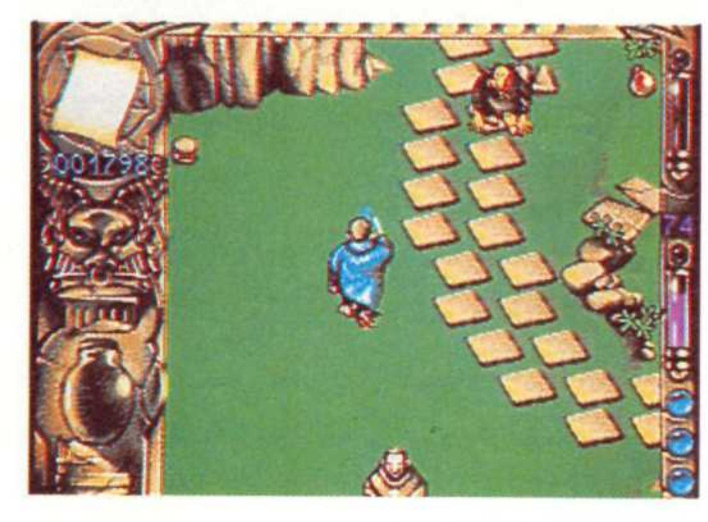
Grafik	10
Sound	10
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Preis/Leistung	11

MYSTICAL

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** DM 89,95, **Hersteller:** Infogrames, Villeurbanne, Frankreich, **Muster von:** Bomico, 6029 Kelsterbach.

Als Zauberlehrling hat man's schwer. Da schickt man aus Versehen alle Tränke und Rollen des Meisters in eine andere Dimension, schon muß man sich auf die nackten Füße machen, um alles wieder einzusammeln. INFOGRAMES' MYSTICAL sorgt nun auch auf dem ST für schweißnasse Hände. Drei Leben und, auf Wunsch, ein Mitstreiter sind unserem Lehrling gewährt. Er darf die Zauber sogar benutzen, um sich vor der anstürmenden Monsterschar zu schützen. Leckere Hamburger frischen seine durch Monster- und Hindernisberührung schwindende Lebensenergie auf.

Zwölf nachladende, vertikal scrollende Abschnitte werden per Joystick durchlaufen. Fummelig wird es bei kombinierten Stick-/Feuerknopf- oder Tasten-Kombinationen. Leicht wählt oder verschwendet man den falschen Zauber. Genauso zögerlich wie auf dem Amiga reagiert leider immer noch die



Figur. Die markerschütternden Töne während des Spiels reißen einen eher vor Schreck vom Hocker. Schade, denn die comichafte Gestaltung ist toll, Monster und Zaubersprüche originell. Wo jagt man schon Engeln, Bauern und Bäumen einen solchen Schreck ein, daß sie davonlaufen? Erst einmal sitzenbleiben und probespielen sollten Kaufinteressierte.

Die Spielidee verdient einen Niedlichkeitspreis. Ob sie aber die Anschaffung lohnt, sollte jeder selbst entscheiden. ■

Eva Hoogh

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

ONSLAUGHT

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA), **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

„Für Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet", will uns da ein Aufkleber auf der Verpackung von ONSLAUGHT glauben machen. Sei's drum, viel wichtiger dürfte zweifelsohne die Tatsache sein, daß nach mehr als einem Jahr endlich die Umsetzung dieses „blutrünstigen" Actionreißers für die IBM & KOMPATIBLEN erschienen ist. Die hauseigenene „Zensur" des Herstellers HEWSON hat auch bei dieser Konvertierung kräftig zugelangt, so daß letztendlich den Moralaposteln jedweder Wind aus den Segeln genommen sein sollte. Den Actionfreak erwartet bei Onslaught übrigens ein äußerst hektisches Spielchen Marke Slay'n'Run.

An der VGA-Version gibt es, abgesehen von dem etwas langsamen Scrolling, kaum etwas zu kritisieren. Gleiches gilt für die EGA-Fassung, die sich ebenfalls durch detaillierte und zudem farbenfrohe Grafiken auszeichnet. Das gemeine „CGA-Volk" muß allerdings wiederum in den, wenn auch im Falle von Onslaught nicht ganz so sauren Apfel beißen. Die spärlichen Sound-FX klingen durchaus hübsch. Kurzum: Mehr als nur gehobene Mittelklasse ■



Torsten Blum

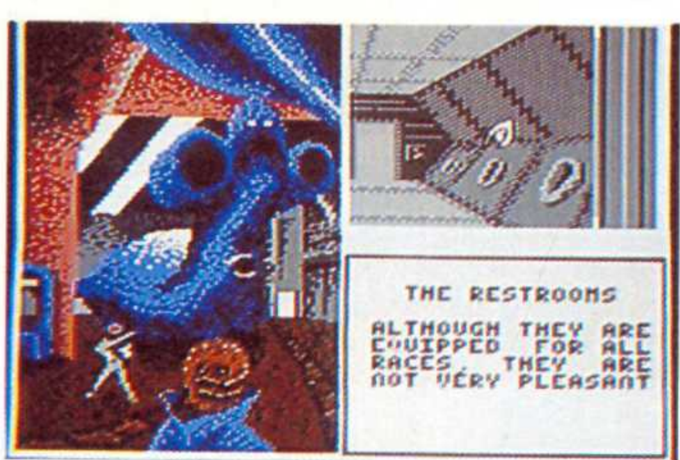
Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

B.A.T.

System: Amiga, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** UBI-Soft, Montreuil bei Paris, Frankreich, **Muster von:** Hersteller und Rushware, 4044 Kaarst.

Wieder einmal steht die Welt am Abgrund. Die Bösewichte Vrangor und Merigo drohen, die Kontrolle über die Galaxis zu erlangen. Nicht um Geld, sondern um den für die Raumfahrt wichtigen Rohstoff Khegol geht es. Ihr müßt als Agent des B.A.T. (Büro für zeitliche Angelegenheiten) mit Hilfe eines programmierbaren Armcomputers Jagd auf die beiden machen. Zu Anfang verteilt Ihr eine vorgegebene Punktzahl auf diverse Eigenschaften und Fähigkeiten Eures Helden. Sie bestimmen z.B., welche Informationen Ihr von den unzähligen unterwegs zu treffenden Menschen und Aliens bekommt. Etliche Actioneinlagen unterbrechen das eigentliche Adventure.

Die flotte Anleitung stimmt schön auf das Weltraumadventure mit Rollenspieltouch ein. UBI-SOFT hat sein Abenteuer erfolgreich für den AMIGA umgesetzt: Schöne Zeichnungen, Fenster und Musik, sinnvolle Maussteuerung. Gelitten hat dagegen die C-64-Version. Grafik und Sound sind schauderhaft. Da weckt selbst die durchdachte Story kaum Interesse.



Der fliegende Agent gewinnt mit zunehmender Jagddauer an Profil – solide Adventurekost mit verschiedenen Spielprinzipien. Eine gelungene Mischung, die das Anschauen, zumindest auf Commodores Großem, lohnt. ■

Eva Hoogh

Grafik C 64/Amiga	5/9
Steuerung	7/9
Handlung	9/9
Atmosphäre	7/9
Preis/Leistung	7/9

CAR-VUP

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Core Design, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Sieh an, sieh an . . . der kleine Arnie flitzt jetzt auch über die Screens der ATARI-User. Wer Arnie ist? Arnie ist ein kleines Auto, das sich durch 48 Levels kämpfen und dabei allerlei verdrußbringenden Sachen ausweichen muß. Amoklaufende Planierraupen seien als nur ein Beispiel erwähnt. Dazwischen gilt es Bonuspunkte zu sammeln, was in Form von Auffangen oder Überfahren geschehen kann.

Auf die gleiche Art kann Arnie auch in den Besitz von – na, sagen wir mal Waffen- oder Schutzschildern kommen, die an verschiedenen Stellen auch bitter nötig sind. Ist ein Level überstanden, wird Arnie von einem Hubschrauber in den nächsten Level befördert, und schon heißt es, wieder Vollgas geben, denn der böse Turbo ist ihm auf den Fersen. Eine Berührung mit ihm ist tödlich für Arnie.

Was soll ich da noch groß sagen? CAR-VUP ist ein Jump-and-run-Game im eigentlichen Sinne. Bleibt nur noch zu hoffen, daß bei den anderen Freaks, die sich zum Kauf dieses Games entscheiden, nicht wie bei der uns vorliegenden Diskette nach jedem „Game-Over" ein Neustart vonnöten ist. ■

Dirk Fuchser



Grafik	8
Sound	8
Spielverlauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

DEATH TRAP

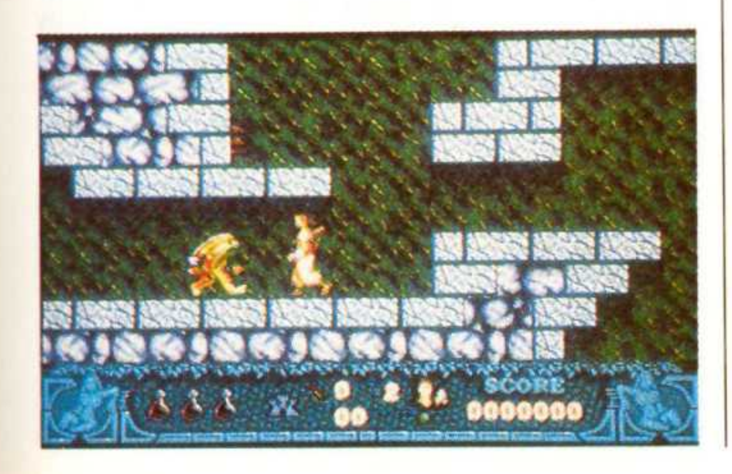
System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Anco, Dartford, U.K., **Muster von:** Hersteller.

DEATH TRAP – Die Todesfalle. Nun, hört sich gefährlich an, was? Das Gameplay ansich ist jedoch eher mäßig! ANCO hat mit dieser Inszenierung nicht gerade ins Schwarze getroffen. Aber kleine Fehler können eben passieren – ein Jump 'n Run ohne Besonderheiten.

Ob sich da die Umsetzung auf den *Atari ST* so unbedingt als lohnend erweisen wird? Zumal diese Version noch ein klein wenig schlechter ist als die des Amiga. Die Farben sind hier etwas zu blaß gewählt. Ansonsten bleibt jedoch alles beim alten. Froschgrüne Frösche und sonstiges Getier, Gewürm, Gespenst bedroht des Leben des lebensmüden Lebemannes, der allerdings doch nicht ganz wie ein solcher aussieht, weil seine Kleidung einzig und allein aus einem schäbigen weißen Lappen besteht.

Ist ja klar, auf weiß sieht man auch das Blut besser, wenn er aufgespießt oder zerfetzt wird. Ansonsten läßt sich dieser Weiß-Lappen korrekt steuern und bewegt sich auch recht fließend. ■

Sandra Alter



Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

HARPOON

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100.- DM, **Hersteller:** Three-Sixty, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel

Diese, laut Aussage des Herstellers, bestrecherchierte Seekriegssimulation ist nun endlich auch für den Amiga erhältlich. Zwei Flottenblöcke stehen sich in allen Missionen gegenüber - ein sowjetischer und einer der NATO. Man kann wahlweise den einen oder den anderen befehligen. Die Grafik hat sich im Vergleich mit der zuerst veröffentlichten PC-Version nicht verbessert und bleibt demzufolge hinter den Möglichkeiten des Amiga zurück. Doch bei der Anleitung, die jetzt auch in Deutsch abgefaßt ist, und beim Preis hat sich etwas getan. Reizvoll wird dieses Game durch die über hundert verschiedenen im Programm vorkommenden Waffensysteme, die in allen Details mit den Originalen übereinstimmen. Wie bei der PC-Version erhalten die Flotteneinheiten ihre Befehle über die Maus oder per Tasten - beides ist vorbildlich, was die Bedienungsfreundlichkeit anbelangt. Harpoon ist genau das richtige Game für alle Hobbyadmiräle und Fans von strategischen Kniffeleien. ■



Dirk Fuchser

Grafik	6
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9



DICK TRACY

System: Atari ST/IBM PC/C-64, **empf. VK-Preis:** ST/PC ca. 85 Mark, C-64 ca. 50/40 Mark (Disk/Kass.), **Hersteller:** Titus Software/Disney Software, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620.

Auch wenn das mysteriöse Verschwinden des Obergangsters Lips Manlis auf dem Amiga inzwischen aufgeklärt sein mag, den ST-, PC- und C-64-Usern stehen die Ermittlungen noch bevor. Von zermürbender detektivischer Kleinarbeit kann jedoch bei Dick Tracy, Titus' Umsetzung des gleichnamigen Films, keine Rede sein; vielmehr ist Ballern angesagt - ohne Sinn, ohne Verstand und ohne Ende.

Held Dick bewegt sich von links nach rechts über den Screen, dessen Hintergründe - entsprechend dem Film beziehungsweise der Comicvorlage - in den Grundfarben Gelb, Rot und Blau gezeichnet sind. Das Geschehen beschränkt sich auf das Einsammeln von a) Waffen und b) Munition, auf die Benutzung derselben oder aber auf den Einsatz der Fäuste, wenn a) und b) nicht verfügbar sind. Die langweilige Handlung paßt allerdings hervorragend zu den insgesamt recht eintönigen Grafiken, so daß sich insgesamt folgendes Bild ergibt: Die beste dreier schlechter Versionen ist die ST-Fassung, bei der die Grafiken immerhin noch einigermaßen sauber gezeichnet sind. Platz zwei belegt die PC-Fassung; auf dem dritten Rang landet die katastrophale C-64-Ausführung, um die man unbedingt einen weiten Bogen machen sollte. ■



Bernd Zimmermann

	ST/PC/C-64
Grafik	7/6/2
Sound	6/6/5
Spielablauf	6/6/6
Motivation	5/4/2
Preis/Leistung	6/4/2

DRAGON STRIKE

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** SSI, USA, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Der Geheimtip für alle „Flugi-müden" Spieler erreicht endlich auch das C-64-Lager. Mit Dragon Strike hatte der amerikanische Softwareproduzent SSI zunächst in der PC-Fassung nach allerlei Strategie wieder einmal Kreativität bewiesen. Schließlich handelt es sich bei diesem Game um den ersten „feuerspeienden" Drachenflugsimulator der Softwaregeschichte. In Sachen Spielablauf verspricht die C-64-Umsetzung eine gehörige Portion Spielspaß, und zwar ohne Abstriche gegenüber den 16-Bit-Versionen.

Aber auch ansonsten konnte sich Dragon Strike galant aus der Affäre ziehen. Zwar fiel die eigentliche Landschaftsgrafik sowie die „gegnerische Spriterei" eine Spur zu kärglich aus, doch wird dieses Manko durch ein schnelles und zudem recht sauberes Scrolling wettgemacht. Eher enttäuschend geriet dagegen die Soundkulisse, deren billige FX den Qualitäten eines C-64 nicht gerecht werden. Trotz aller Kritik sei an dieser Stelle meine Empfehlung für diesen „einmaligen" Flugi ausgesprochen. Dragon Strike bietet, ähnlich seinen „High-Tech-Brüdern", aufgrund seiner vielfältigen Missionen Spiel, Spaß und Spannung en masse. ■



Torsten Blum

Grafik	8
Sound	6
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

TRANSWORLD

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Bis zu vier Fuhrunternehmer können bei TRANSWORLD konzeptionieren bis ins Konzeptionslose, Mismanagement betreiben, sich vom Verdienten 'nen neuen Jaguar kaufen, 'ne dritte blonde Sekretärin zulegen oder die Knete versaufen. STARBYTE jedoch will was ganz anderes: Ihr sollt Euch bei dieser Wirtschafts-Simulation aus bescheidenen Mitteln (50.000 Mark plus 5.000 DM auf 'nem Sparbuch) einen Fuhrpark erstellen. Dies ist dann – oder sollte es sein – die Keimzelle Deiner künftigen Unternehmungen.

Kohle machen – das ist ganz klar der Sinn der Geschichte. Kohle laden – dies ist allerdings nicht gerade das, was man mit den Lkw schippern sollte. Anyway, wichtig ist es, seine Pferdchen laufen zu lassen, richtig zu „investieren", um als Gevatter Goldfinger die Jungs der anderen Gangs in die Tasche zu stecken.

Nach 'ner gewissen Zeit kriegt man auch mit, ob man zwei Grad unter Null oder der Topmann schlechthin ist. Hat man doch gerafft, wo man seinen (ökonomisch) besten Standort und die heiß begehrte Ware zu Schleuderpreisen bekommt. Wer hier versagt, muß einen Steuerberater aufsuchen, um die Chose wieder in den Griff zu kriegen oder den Bankrott anzumelden.



Dienstgänge zu Bank, Börse und Finanzamt sind vonnöten; hat man einen netten Konzern zusammengeschachert, freut sich der Hund. Und nun das Unwesentlichste: Die ST-Fassung ist ebenso gelungen, wie die bereits im Umlauf befindlichen anderen TRANSWORLDS. Ein Hit! ■

Manfred Kleimann

Grafik	8
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

S.T.U.N. RUNNER

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 85.- DM, **Hersteller:** Domark, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Es hat sich was getan bei DOMARK. Der S.T.U.N. RUNNER ist schneller geworden, obwohl er das auf der Packung abgedruckte Prädikat „ultimative Hochgeschwindigkeitsherausforderung" auch jetzt noch nicht verdient. Worum geht es eigentlich? Es geht darum, mit einer Art High-tech-Bob einen vorgegebenen Kurs möglichst schnell zu durchfahren, wobei außerdem bestimmte Dinge einzusammeln, sprich: zu überfahren sind. Andere Fahrzeuge, die sich ebenfalls in der Bahn befinden, werden je nach Bedarf umfahren oder weggelasert.

Im Vergleich zur im letzten Monat vorgestellten Amigaversion haben sich Geschwindigkeit und Steuerung geändert. Beim IBM-PC geschieht dies über Tasten, was ein bißchen besser geht. Natürlich hat sich auch der Sound geändert, allerdings zu seinem Nachteil. Deutlich besser, nämlich kürzer, gestalten sich bei der PC-Version die Ladezeiten. Auch wenn sich bei der Umsetzung viel zum Vorteil entwickelt hat, kommt doch keine Begeisterung auf. ■



Dirk Fuchser

Grafik	4
Sound	4
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	4

DRAGON'S BREATH

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA), **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Palace Software, England, Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Ein geschlagenes Jahr hat der englische Hersteller PALACE die PC -Fangemeinde warten lassen, bevor er schließlich die Konvertierung von DRAGONS BREATH fertigstellen konnte.

Trotz großer Vorschußlorbeeren kann dieses Strategiespiel mit Fantasy-Qualitäten auch auf den MS-DOS-Rechnern keinesfalls die in es gesetzten Erwartungen erfüllen. Schon nach wenigen Spielrunden hat es den Anschein, als ob jeglicher Spielspaß flöten geht, da sich des Spielers Aktionen des öfteren wiederholen, zumal der Handlungsspielraum ohnehin schon eingeschränkt ist.



Ganz anders gestaltet sich da die Grafik, die brillanter nicht hätte geraten können. Lediglich die Besitzer einer CGA-Karte müssen da etwas zurückstecken.

Der Sound zog sich ebenfalls recht brauchbar aus der Affäre. Anzumerken wäre noch, daß Dragons Breath komplett in Deutsch gehalten wurde, unter Umständen vielleicht doch ein Grund, sich dieses Spiel einmal reinzupfeifen. ■

Torsten Blum

Grafik	10
Anleitung	9
Spielaufbau	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

CRIME TIME

System: Amiga, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark (Amiga, ca. 50 Mark (C-64-Disk), **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Kennt Ihr die Bill-Ramsey-Nummer von dem Mädel Mimi, die ohne Krimi nie ins Bett geht? Wenn nicht, ist das keine Schande – man muß den Song nicht unbedingt kennen. Ebenso wenig übrigens wie STARBYTES Adventure CRIME TIME, dessen AMIGA- und C-64-Version just erschienen sind.

In Ausgabe 1/91 habe ich mich der ST-Fassung angenommen und nutze diese Gelegenheit, einen kleinen sachlichen Fehler zu korrigieren: Es handelt sich beim Tatort nämlich nicht um ein Hotel mit vier Stockwerken. Vielmehr sind es deren zwei, die durch eine Rund- oder Wendeltreppe miteinander verbunden sind. Der Effekt ist und bleibt aufgrund der schlechten grafischen Darstellung jedoch der gleiche – die Orientierung ist schwierig, der Überblick geht schnell verloren. Ansonsten hat sich an der langweiligen Mörderjagd – einmal abgesehen von der besser ausgefallenen C-64-Grafik – nichts geändert. Steht also zu befürchten, daß Mimi (s.o.) an diesem Krimi wenig Gefallen finden und statt dessen in ihrem Bett schnell in Morpheus' Arme sinken würde. ■

Bernd Zimmermann



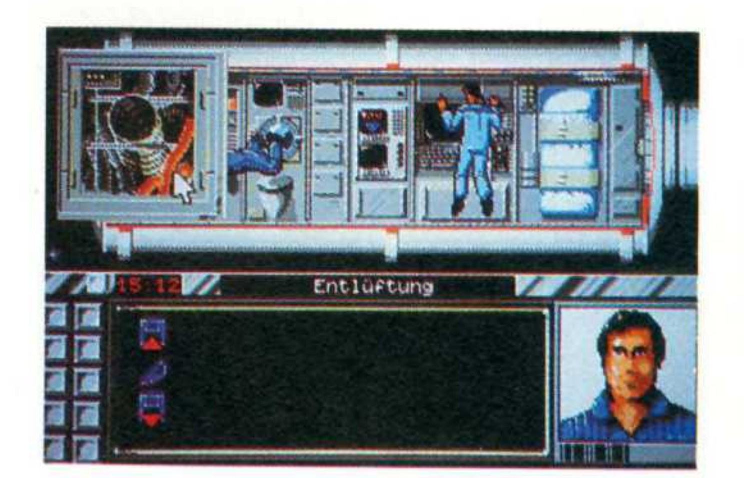
Amiga/C-64	
Grafik	**5/7**
Steuerung	**Maus/Joystick**
Handlung	**5**
Atmosphäre	**4**
Preis/Leistung	**4/5**

MURDERS IN SPACE

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Infogrames, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

INFOGRAMES macht die „spacemäßige" Mordbubenjagd nun auch dem PC-User möglich. In einer Orbitalstation ist ein Mordanschlag auf den Kommandanten verübt worden. In Gestalt des Agenten Dick Anderson soll der Spieler nun die Hintergründe aufklären und den Täter dingfest machen. Erwähnenswert sind hierbei die Spiele im Spiel, wo der Agent sein Geschick im Umgang mit verschiedenen an Bord installierten High-Tech-Geräten unter Beweis stellen muß. So kann man sich zum Beispiel an dem Teleskop, einem Analysegerät oder einem Raketenanzug versuchen. Das Gameplay hat sich im Vergleich zu den schon vorher veröffentlichten Amiga- und Atari-Versionen nicht geändert. Der einzige Unterschied ist, daß die Qualität der Grafik einen Hauch schlechter ist. Das Spiel wird mit drei verschiedenen Diskettensätzen geliefert: Jeweils zwei Disketten für CGA-, EGA- und VGA-Karte. Ansonsten gilt das auch schon für die anderen Versionen Gesagte: Nicht so einzigartig, wie die Anleitung verspricht, und nicht unbedingt jedermanns Sache. ■

Dirk Fuchser



Grafik	**8**
Steuerung	**8**
Handlung	**6**
Atmosphäre	**6**
Preis/Leistung	**6**

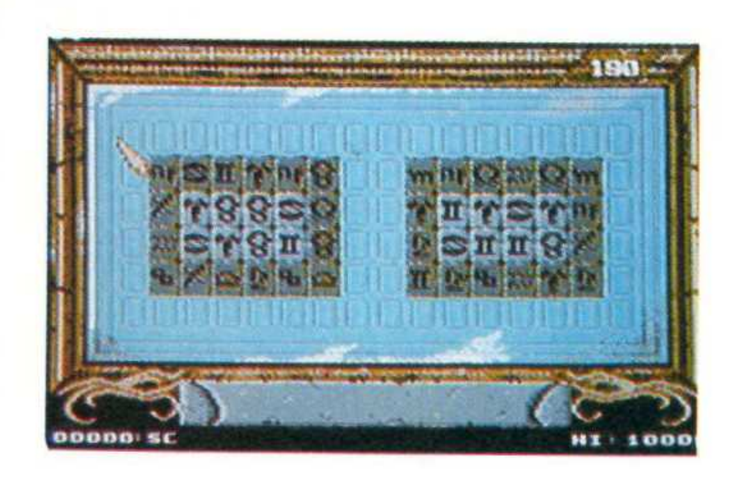
SARAKON

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark (Disk), **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Es gibt ein paar Spielgenres, die immer wieder neu aufgegriffen und in regelmäßigen Abständen, leicht modifiziert, unters Volk gebracht werden. Dazu gehören die Breakout- ebenso wie die Mah-Jongg-Spiele, und mit einem Vertreter dieser Art haben wir es im vorliegenden Fall zu tun. STARBYTE hat vor einiger Zeit eine Mah-Jongg-Variante, zunächst für den Atari ST, mit dem Titel SARAKON herausgebracht. Und: Starbyte hatte das Pech, daß ein paar Wochen später *Rainbow Arts* mit seinem wesentlich besseren *The Curse of Ra* auf den Markt kam.

Nun ist Sarakon auch für den C-64 erhältlich, und auch hier zeigt sich auf den ersten Blick, spätestens aber nach einiger Testzeit, daß der Spielspaß rasch unter der augenunfreundlichen Grafik leidet. Wenn auch Starbyte mit einigen neuen Ideen nicht gegeizt hat, wesentlicher Punkt bei der Erstellung eines solchen Programms, dessen Ziel das paarweise Abräumen gleicher Spielsteine vom Brett ist, ist und bleibt die optische Präsentation. Und damit hatte man offenbar Probleme. Schade drum! ■

Bernd Zimmermann



Grafik	**7**
Handhabung	**8**
Spielaufbau	**8**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**

TOM AND THE GHOST

System: Atari ST (nur Farbe), **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Blue Byte, Mülheim, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Der deutsche Erfolgsproduzent BLUE BYTE hat sein Versprechen wahrgemacht, nach den AMIGA -Usern auch die ATARI ST -Freaks mit einer Fassung von TOM AND THE GHOST zu versorgen. Mit dem rotzfrechen Bengel Tom im Schlepptau kann sich der Spieler in der Rolle des gutmütigen Geistes Sir Arrow auf einiges gefaßt machen, wenn er die Gewölbe eines urigen Schottenschlosses nach Toms gekidnappter Mutter durchkämmt. Abgesehen von den zahlreichen Gruselgestalten wird Euch nämlich vor allem das Eigenleben der quirligen Nervensäge derb zusetzen.

Im Gegensatz zu dem gelungenen Gameplay von Tom and the Ghost



konnte die technische Seite des Action-Adventures auch auf dem ST kaum überzeugen. Zum einen zeugt die Grafik nur von gesundem Mittelmaß, zum anderen geriet der Sound samt FX eher schlecht als recht. Gleiches gilt für das Pseudo-Scrolling, welches den Screen nur „schubweise" weiterbewegt. Kurzum: Ähnlich der ursprünglichen Amiga-Fassung wollte auch die Konvertierung von Tom and the Ghost für den Atari ST nicht so recht gefallen. ■

Torsten Blum

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

CHIP'S CHALLENGE

System: Commodore Amiga (getestet), ST, C-64, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** U.S. Gold, England.

CHIP'S CHALLENGE ist ein geniales Spiel, bei dem einmal mehr die doch meist so im Stich gelassenen grauen Zellen zum Einsatz kommen. Sinn des Spieles ist es, Computerchips aufzusammeln und diese in ein elektronisches Schloß zu stecken, um in den nächsten Level zu kommen. Freilich hört sich das einfach an, und das ist es auch – in den ersten Leveln zumindest. Diese sind nämlich labyrinthmäßig aufgebaut und mit steigendem Level immer komplexer. Doch die Komplexität allein ist es nicht, was Chip's Challenge schwierig macht, es sind die kleinen fiesen Dinge, die das Ganze erheblich erschweren. So



gibt es beispielsweise Eisflächen, Feuerwände und tiefe Wasser, über die Chip – so nenne ich mal die Figur – nur mit den passenden Extras laufen kann.

Wie zu erwarten war, handelt es sich bei diesem Spiel im Vergleich zur *Lynx*-Version um eine nahezu 1:1-Umsetzung. Die Grafik ist schlicht wie immer, so auch der Sound, doch dies sind auch alles Faktoren, die unwichtig sind, denn: Die Suchtgefahr ist nach wie vor vorhanden! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	4
Anleitung	in Arbeit
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

SAINT DRAGON

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Storm, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Der heilige Drache zieht nach seinem gelungenen 16-Bit-Debüt nun auch auf dem C-64 seine Kreise. Bei der Umsetzung von SAINT DRAGON, einem reinrassigen Ballergame, sah sich der englische Hersteller STORM augenscheinlich einigen Problemen ausgesetzt, gibt es doch an einigen Ecken und Enden Ungereimtheiten zu vermelden. Das eigentliche Gameplay hatte zum Glück nicht unter der „8-Bit Schrumpfkur" zu leiden, so daß Ihr Euch wiederum auf fünf Levels voller Action freuen könnt, und dies nicht nur wegen der knackigen Endgegner.

In puncto Grafik wußte die C-64-Version allerdings nicht ganz zu überzeugen. Logisch, daß Abstriche gegenüber einer Amiga-Fassung in Kauf genommen werden müssen, doch nutzt Saint



Dragon die Möglichkeiten eines C-64 beileibe nicht aus. So bestimmen nur mittelprächtige Zeichnungen das Spiel, zudem durchsetzt von viel Leerraum. Gleiches gilt für die läppisch aufgemachten Sprites sowie deren Animation. Scrolling und Sound (leider keine FX!!) gerieten dagegen ganz ansprechend. Letztendlich solltet Ihr Euch also nach besserem Ballerstuff umschauen, denn der Saint Dragon mußte bei seinem Flug in C-64-Gefilde einige Federn lassen. ■

Torsten Blum

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

BOMICO-GEWINNSPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

1	TRANSWORLD	Wirtschaftssimulation	C-64 D, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
2	SIM EARTH	Simulation	PC 3,5/5,35
3	MIG-29 FULCRUM	Flugsimulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
4	LOOPZ	Arcade Geschicklichkeit	C-64 D, C-64 K, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
5	SIM CITY	Stadtsimulation	C-64 D, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
6	MAUPITI ISLAND	Adventure	Amiga, Atari ST
7	ANTARES	Rollenspiel	Amiga
8	BATTLE COMMAND	Arcade-Strategie	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
9	GEISHA	Erotik-Adventure	Amiga, Atari ST, PC
10	HARD DRIVIN' II	Rennsport-Simulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga, C-64D, C-64K

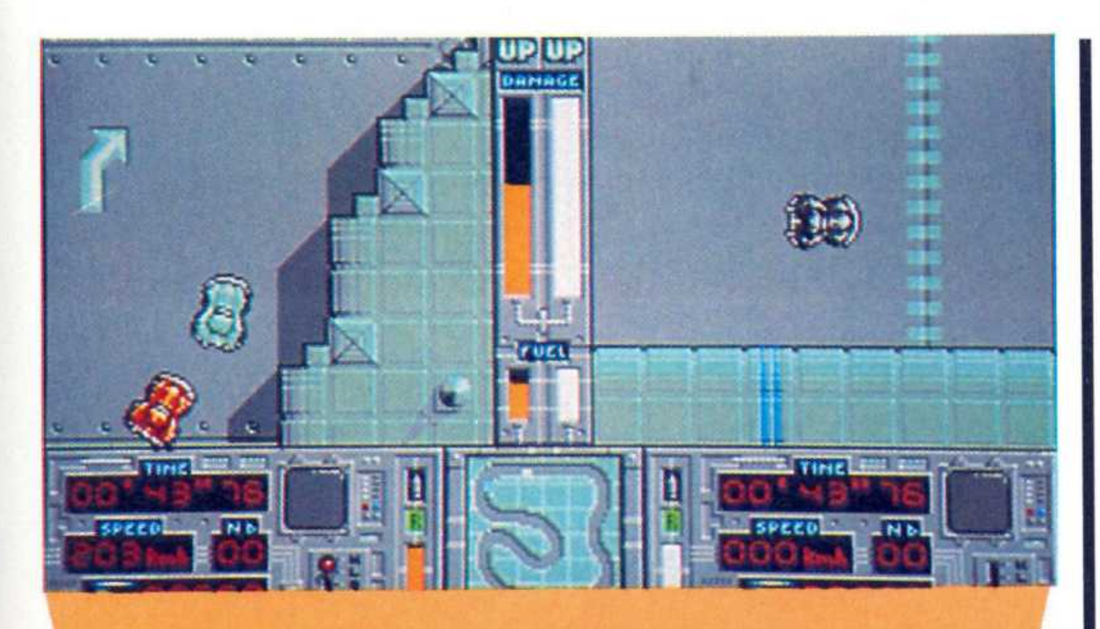
SO GEHT'S:

- **Tippe die Plätze 1–3 der Bomico Hitliste vom nächsten Monat**

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten 10 Ausgaben

Gleich losschicken!
Postkarte: Bomico GmbH
Am Südpark 12
6092 Kelster-bach

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)



Speedig – aber aus der Welt von gestern!



JUPITER'S MASTER-DRIVE

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** UBI Soft, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Sehr geehrte Damen und Herren!

Wir laden sie zu einer Reise in die Welt von morgen ein. Nehmen Sie am Masterdrive teil...

Die Damen und Herren UBI SOFT scheinen zumindest in der Hinsicht JUPITER'S MASTERDRIVE ein wenig von gestern zu sein. Ihr neuestes Autorennen ist zwar wirklich nicht zu verachten, aber das brandaktuellste ist es nicht.

Die Grafik dieses Games erinnert nämlich sehr stark an *Supercars* oder *Nitro*. Vom Spielprinzip her gleicht es erheblich *Moto Roader* für die *PC Engine*. Aber bei welchem Game kann man schon behaupten, daß es nicht schon eines gibt, zu dem eine Ähnlichkeit besteht?

Wie dem auch sei, mir hat es großen Spaß gemacht, Jupiter's Masterdrive zu spielen. Es besteht die Möglichkeit, allein gegen zwei Compi-Gegner oder mit zwei Spielern gegen einen Compi-Gegner zu fahren. Auf jedes gefahrene Rennen, das immer aus drei Runden besteht, folgt ein Bonuslevel. Dabei sind verschiedene Extras, wie Punkte, Regenerator, Benzeng, Munition oder Zeit, zu ergattern. Auch im Rennen selbst kann man – vorausgesetzt, es bleibt Zeit – Extras auf der Wegstrecke aufsammeln.

Ob das eigene Auto nun als letztes oder erstes durchs Ziel geht, macht sich nur am verdienten Geld bemerkbar. Aus dem Rennen rausfliegen kann der Spieler (zumindest anfangs) nur, wenn eines der drei für das Rennen notwendigen Dinge in der Anzeige rechts am Bildschirm nicht mehr vorhanden ist: Regenerator, Munition oder Benzin.

Insgesamt stehen 18 verschieden gestaltete Rundkurse plus dem jeweiligen Bonuslevel zur Verfügung. Das Scrolling ist recht flüssig, und auch sonst gibt es, soweit ich dies in den ersten Leveln übersehen konnte, im Spielablauf keinerlei Schwierigkeiten oder Probleme.

So, sehr geehrte Damen und Herren, ich kann nur empfehlen, am Masterdrive in der Welt von, sagen wir mal, heute, teilzunehmen. ■

Sandra Alter

Grafik/Animation	8
Sound	8
Realitätsnähe	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Charmant, charmant!



Wieder einmal schneite uns Besuch ins Haus. Diesmal war's die Carole, die bei UBI-Soft den Posten von Isabelle de Batz übernommen hat. In ihren Taschen trug sie die neuesten Errungenschaften der französischen Company, die sie uns ausgiebig präsentierte. Hier der Bericht:

Neben dem in dieser Ausgabe getesteten *Jupiter's Masterdrive* bekamen wir MAGIC LAND und LIGHT QUEST zu sehen.

Bei Magic Land handelt es sich um einen entfernten *Archon*-Verwandten, bei dem sich zwei Magier – Erzfeinde versteht sich – mit ihren Mannen bis aufs Blut bekämpfen. Das Umfeld für diese Handlung ist ein Land – mehr eine Insel – mit verschiedenen landschaftlichen Begebenheiten wie Ebenen, Bergen, den beiden Schlössern der Magier, usw. Insgesamt macht das Programm einen recht guten Eindruck; hoffen wir nun also, daß man bei den letzten Feilarbeiten keine Schramme mehr in den schimmernden Lack säbelt. Geplant ist das Game für Amiga und PC!

Bei LIGHT QUEST handelt es sich um ein märchenhaftes Spiel mit vielen wunderbaren, beinahe schon kindgerecht schönen Features und hervorragenden Grafiken. Eine der herausragenden Besonderheiten dieses Games ist aber, daß man drei verschiedene Helden und



somit drei komplett verschiedene Spieltypen geboten bekommt. Krieger, Magier und Geist stehen als Charaktere zur Auswahl und bieten somit Action, Action-Adventure und reines Adventure. Worum es überhaupt geht? Eine böse, böse Hexe mit Namen Zora hat ihre magischen Kräfte dazu benutzt, sich das Land Arke zu unterwerfen. Ihre finsteren Spießgesellen ziehen nun durch die Lande etc., etc. Dann kommt noch ein bißchen Sagenschnickschnack von wegen in einer mondlosen Nacht geboren und so. Auf jeden Fall gibt es nur diese drei Charaktere, die das Land retten können. Wenn's so gut wird, wie die Grafiken aussahen, wird's mit Sicherheit ein dicker Hit!

Geplant ist das Programm für die Systeme Atari, Amiga und PC (hier aber nur CGA, EGA und Tandy).

Letztes Programm im Bunde war der MUSIC MASTER, dessen auffallendstes Feature seine interessanten Sample-Bearbeitungsroutinen sind. Natürlich kann man das Programm auch als Musikeditor verwenden, aber auf dieser Ebene stellt das Programm keine große Besonderheit dar – Standardware eben. Mit einer mittleren Arbeitsinvestition könnte man aus diesem Ding eine sehr praktikable Soundsoftware machen. Hoffentlich haben die Jungs (und Mädels) bei UBI genug Durchhaltevermögen, dieses Projekt zu einem guten Ende zu führen, da auf dem Markt ja gerade eine wirklich leistungsfähige und leicht zu bedienende Software dieser Kategorie fehlt.

'Merci beaucoup' für den Besuch, Carole, und 'bonne chance' mit Euren neuen Produkten! ■ *Uli*



SIM CITY ARCHITECTURE I & II

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA), **empf. VK-Preis:** je ca. 50 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Ring frei zur zweiten Runde

Ein gutes Jahr ist verstrichen, seitdem *Sim City* in unseren Breitengraden für Furore sorgen konnte. Eine lange Zeit, die Hersteller INFOGRAMES dazu nutzte, die Fangemeinde dieser komplexen Simulation für „Stadt- und Landschaftsplaner" mit frischem Nachschub zu versorgen. Mit den beiden Zusatzdisketten SIM CITY ARCHITECTURE I & II sollten die nächsten Monate packenden Strategievergnügens gesichert sein. Klar, daß Ihr ohne das Hauptprogramm natürlich nicht viel mit dem neuen Stuff anfangen könnt.

Architecture I trägt mit seinen drei Zukunftsstädten (2055 in den USA, 2155 in Europa und auf dem Mond) eindeutig futuristische Züge, wogegen Architecture II das alte Asien, das Mittelalter sowie den Wilden Westen aufleben läßt. Die eigentlichen Änderungen liegen vor allem in neuen Grafiken und Sounds, die auf dem PC allerdings nur alte Güte erreichen. Als zweites haben die Macher natürlich die einzelnen Szenarien der jeweiligen Hintergrundstory angepaßt. So wurde aus dem atomaren Fall-out in einer Großstadt unserer Tage beispielsweise



ein Befall der Mondstation durch außerirdische Viren. Insgesamt gesehen ein gelungenes Potpourri quer durch die Jahrhunderte.

Obwohl vom Spielablauf her dennoch alles beim alten blieb, könnt Ihr als eingefleischte Sim City-Freaks getrost zugreifen. Ohne Frage ein Muß für Strategiefans. ■

Torsten Blum

Grafik	7
Anleitung	7
Spielaufbau	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



...DAS ZEITLOSE ERLEBNIS...

ANTARES

- ABENTEUER
- HANDEL
- KAMPF
- KOCHEN
- HYPNOSE
- TELEPATHIE
- LABYRINTHE
- ÜBERFÄLLE
- ENTDECKUNGEN

4 DISKETTEN

SPIELSTAND ABSPEICHERBAR

INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG

AUF HARDDISC INSTALLIERBAR

2 MEGABITE GRAPHIKEN

SPIEL + ANLEITUNG KOMPLETT
IN DEUTSCH

BOMICO

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Konsolen

Beinhart wie'n Rocker

Beinhart war er ja diesmal nicht gerade, unser Winter. Kaum Schnee, viel Regen, wenig Frost. Umso besser jedoch die Konsolensoftware in letzter Zeit. Diesen Monat sind ein paar echte Goodies dabei. Vor allen Dingen fürs Super Famicom: Gradius III – ein Gedicht – oder Final Fight – nicht nur für Hooligans.

Auf der Mega-Drive-Seite sieht's auch rosig aus: Immer mehr Titel erscheinen für Segas 16-Bit-Maschine. Neu dabei: Mickey Mouse, Sword of Sodan, Wonderboy III, Heavy Unit usw.

Die Engine-Fans dürfen ihre Engines endlich wieder so richtig aufheulen lassen. Out Run ist da. Ohne Autobahngebühr und Co2-Abgabe darf da so richtig geheizt werden. Auf daß Ihr den F-40 zum Glühen bringt!

Game Boy, Game Boy, Game Boy – der Renner des letztjährigen Weihnachtsgeschäfts. Einige Importeure bieten in Deutschland schon über 150 Spiele für den Kleinen an. Nintendo auf offiziellem Wege gerade mal 15. Heute schon gelacht?

Wir sehen uns die Tage, vielleicht mit einer Handheld-Engine in der Hand. Ab sofort bei diversen Versandhändlern für lockere acht Blaue zu haben...

Macht's gut und trinkt'n Bier für mich mit,

Tschüüüüß, Euer
Michael Jordan



ATOMIC ROBO KID

System: Sega Mega, **empf. VK-Preis: ca. 110 Mark, Hersteller:** Treco, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 4500 Koblenz.

Nun hat sich der süße kleine Robo im Sega Mega niedergelassen. Er zeigt sich noch farbenprächtiger als damals im März für die PC Engine. Es wird wohl daran liegen, daß die Neuproduktion Atomic Robo Kid diesmal von dem Softwarehaus Treco, statt von der Firma *UPL* stammt.

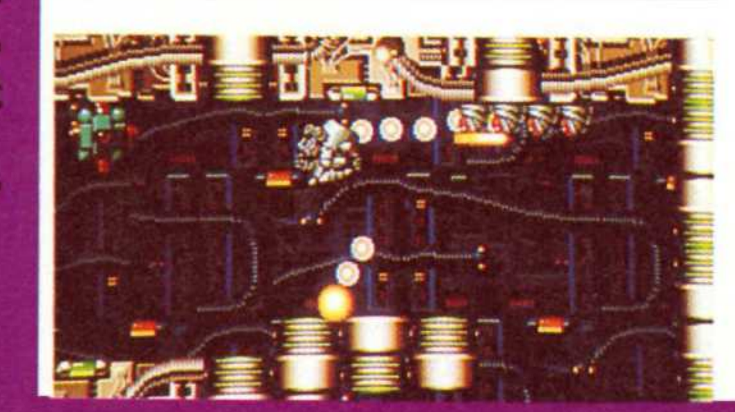
Das Gerüst der Grafik steht natürlich noch. Sprich: Die Levels sind die gleichen geblieben. Auch der Schwierigkeitsgrad stimmt mit dem der letzten Version überein. Aber für alle, die sich an den Test in unserer März-Ausgabe nicht mehr erinnern können, fasse ich nochmal kurz zusammen, was in diesem Game zu tun ist.

Robo Kid ist nämlich ein extravagantes Ballerspiel. „Nr. 5" läuft oder fliegt (mit Hilfe seines Jetbags) durch verschieden gestaltete schlauchartige Level. Er muß gegen futuristische, sehr phantasievoll gestaltete Wesen ankämpfen. Aber dies ist selbst mit Hilfe der vielen auf dem Weg liegenden Extrawaffen gar nicht so einfach.

In diversen Zwischenleveln können zusätzlich endlos Punkte gesammelt werden. Robo Kid ist und bleibt ein Super-Ballerspiel, was ich Fans dieses Genres nur wärmstens empfehlen kann!

■ *Sandra Alter*

Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10





WONDER BOY III

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

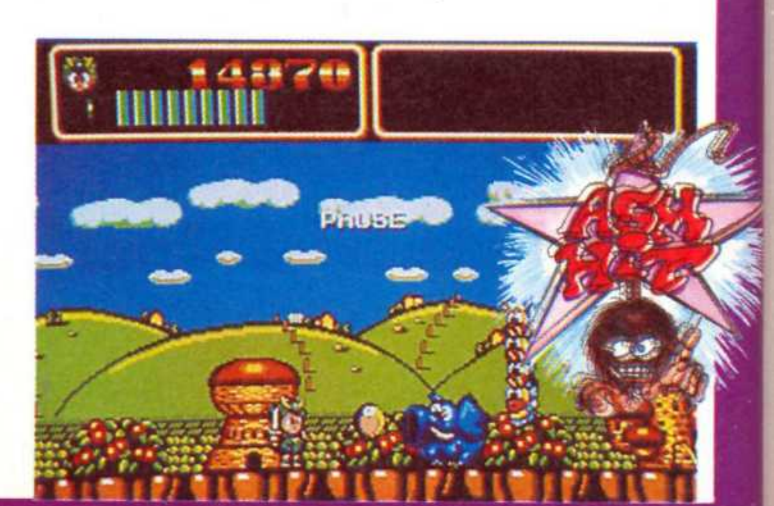
Alle Wonder-Boy-Fans werden wohl vor Freude jauchzen, wenn sie diesen Test lesen, denn: Wonder Boy goes Sega Mega Drive! Nun endlich gibt es den ersten, naja, eigentlich den dritten Wonder Boy für diese Konsole. Wonder Boy III – Monsterlair heißt's und kommt direkt aus dem Hause Sega. Wer den Automaten kennt, der weiß, um was für ein Klasse-Spiel es sich hierbei handelt; und wer die PC-Engine-Version (auf CD-ROM) gespielt hat, weiß, daß diese Fassung dem Automatenvorbild in nichts nachsteht.

Alle Mega-Driveler müssen sich natürlich mit dem „schlichten" Cartridge zufriedengeben, und so sieht man auch sofort, daß der kleine Wonder Boy nicht gar so viel Schminke trägt wie sonst. Etwas blaß sieht er aus, und vor allem sehr dünn ist er geworden. Dies hält ihn aber nicht davon ab, mit seinem „treuen" Schwert bewaffnet, durch die Gegend zu ziehen.

Ich möchte hier aber keinesfalls sagen, daß die Grafik schlecht sei, im Gegenteil – nur ist sie eben nicht ganz so gut wie auf der Engine. Bedeutend mehr litt der Sound. Leider wird auch die Grafik im Zwei-Spieler-Modus sehr langsam, so daß ich WB III nur an „Einzelkämpfer" weiterempfehlen kann!

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Hüpf', Kuros, hüpf'!



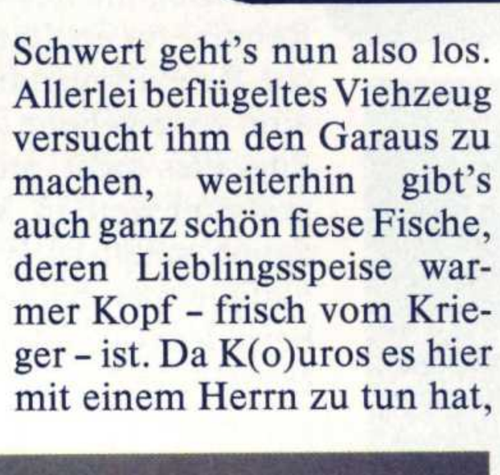
FORTRESS OF FEAR

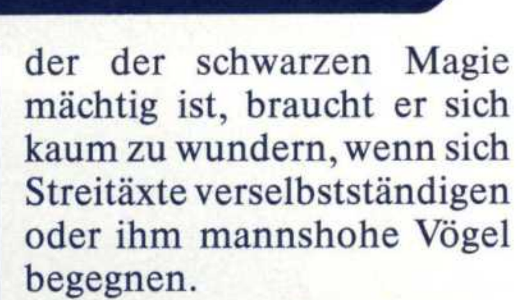
System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

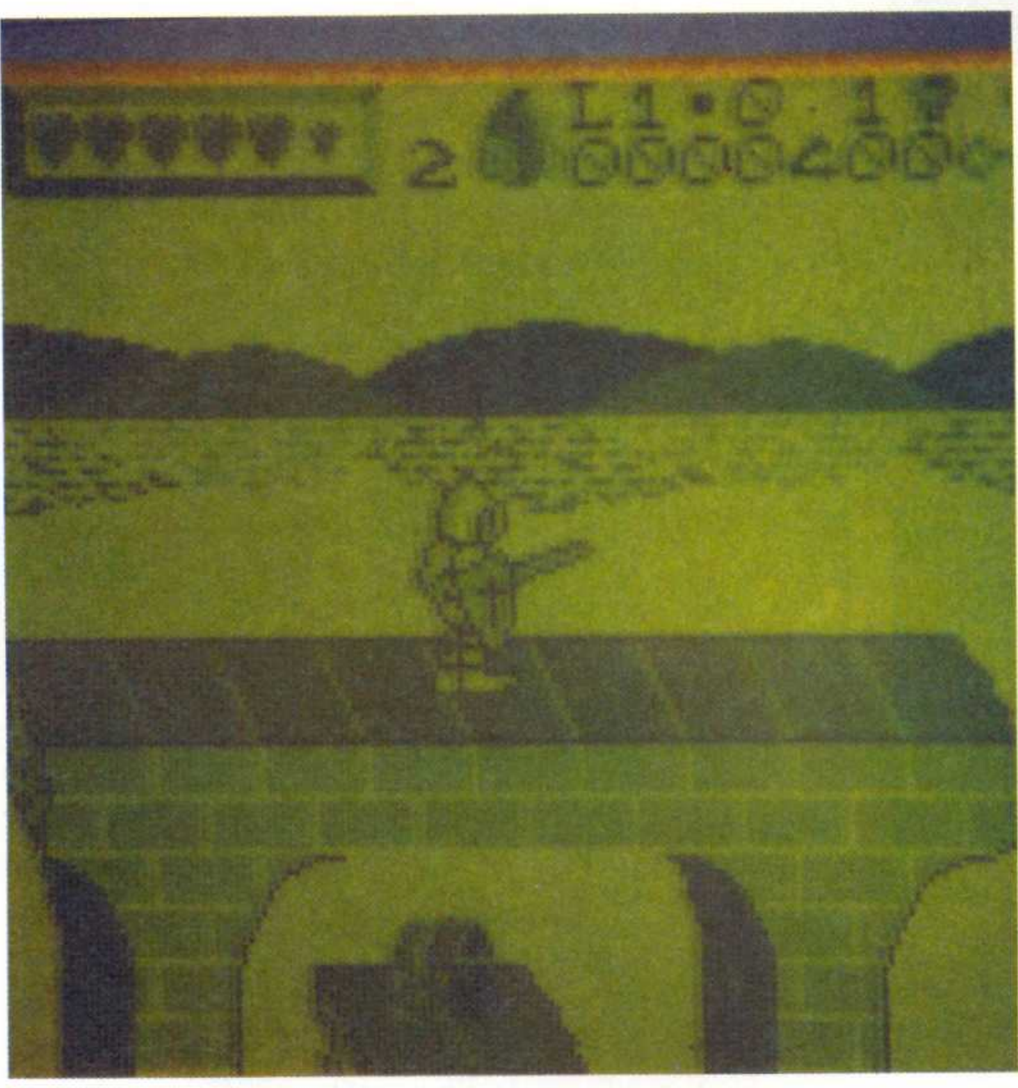
Irgendwie habe ich das Gefühl, daß es Prinzessinnen wie Sand am Meer geben muß, denn es ist schon wieder eine verschwunden. Irgendwie scheinen Entführungen bei Königskindern schon eine Art Krankheit zu sein, wie bei anderen beispielsweise Grippe. In ungefähr jeder zweiten Anleitung, die ich aufschlage, bekomme ich zu lesen, daß Prinzesschen wieder mal entführt wurde (natürlich von einem schwarzen Magier).

Diesmal heißt sie Elaine, und selbstverständlich ist sie unglaublich schön. Ihr fragt Euch, wo da die Prinzen bleiben? Entführte Prinzen gibt's nicht, dafür aber Tausende von tapferen Kriegern, die ständig damit beschäftigt sind, die blaublütigen Schönheiten zu retten. Einer von diesen Kriegern heißt Kuros (hat keine Verträge mit Yves Saint- Laurent!), und er ist der tapfere Retter von Elaine.

Kuros kennt seine Rechte und Pflichten und macht sich deshalb auch gleich auf die Socken, Elaine zu finden. Leider sind im Land des Königs so schlechte Straßenverhältnisse, daß Kuros sicherlich erstmal einen Kurs im Weitspringen belegen mußte, ehe er losziehen konnte. Bewaffnet mit Schild und Schwert geht's nun also los. Allerlei beflügeltes Viehzeug versucht ihm den Garaus zu machen, weiterhin gibt's auch ganz schön fiese Fische, deren Lieblingsspeise warmer Kopf – frisch vom Krieger – ist. Da K(o)uros es hier mit einem Herrn zu tun hat, der der schwarzen Magie mächtig ist, braucht er sich kaum zu wundern, wenn sich Streitäxte verselbstständigen oder ihm mannshohe Vögel begegnen.







FORTRESS OF FEAR besteht aus insgesamt fünf Leveln, deren Bilder allesamt gut zu erkennen und mühevoll gestaltet sind. Auch wenn es sich hier zum 534sten Male um ein entführtes Prinzesschen handelt, muß man zugeben, daß es trotzdem Spaß macht, die Gute zu retten. Vielleicht werde ich mal bei der PRG mbH (Prinzessinnen-Rettungs-Gesellschaft mit beschränkter Haftung) nachfragen, ob ich das mit meiner Erfahrung in dieser Hinsicht nicht hauptberuflich machen kann. Falls Ihr Infos über die PRG mbH haben solltet, so sendet sie mir doch bitte zu. ■

Sandra Alter

Grafik	**9**
Sound	**7**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Mini Cars – Superstars



SUPER OFF ROAD

System: NES, empf. VK-Preis: ca 80.- DM, **Hersteller:** Nintendo, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe

Es ist eigentlich alles beim alten geblieben, bei dieser Konvertierung für die Nintendo-Konsole. Vier kleine Stock-Car-Autos flitzen um die Wette über verschiedene Kurse. Dabei müssen Schlaglöcher, Huppel und andere Hindernisse umfahren und Geldsäcke beziehungsweise Nitroflaschen überfahren werden. Je nach Plazierung im Rennen, bekommt man dann ein Preisgeld. Mit der Knete kann man Extras einkaufen. Zu erwerben gibt es allerlei Sonderzubehör, wie extrastarke Maschinen, bessere Reifen, Nitrobooster und so weiter. Dieses Sonderzubehör gestattet es, im Rennen die eine oder andere Position gutzumachen. Der Spieler betrachtet das ganze Geschehen von oben, was manchmal ein bißchen problematisch bezüglich der Steuerung ist (muß ich jetzt nach rechts oder nach links?).

Die Grafik und der Sound sind recht gut gelungen, die Steuerung gestaltet sich nach einer kleinen Eingewöhnungsphase problemlos. Ab 1991 wird es einen 4-Spieler-Adapter geben. Rennvergnügen also gleich für mehrere Cracks! Bis dahin gilt eben noch: „über Stock und Stein, jeder für sich allein!" ■

Dirk Fuchser

Grafik	**8**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**



Konsolen

HARD DRIVIN'

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Tengen, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

Die von Rennsimulationen nicht gerade verwöhnten Mega-Drive-User können fortan ein neues Game dieser Art in ihre Sammlung aufnehmen: Hard Drivin' von Tengen. Wer dieses Game – im übrigen ein ASM-Hit in der 1/90 für Atari ST – noch nicht kennt, sollte wissen, daß es sich hierbei um ein Game mit ausgefüllter 3D-Vektor-Grafik handelt.

Zu Beginn des Spiels muß sich der Rennfahrer erst einmal für das eigentliche Rennen qualifizieren. Dazu muß er eine vorgegebene Zeit unterbieten. Gelingt dies nicht, muß ein neuer Versuch gestartet werden. Während der Qualifikation spielt es keine Rolle, wie viele Unfälle man baut, doch der Zeitverlust bei jedem Crash ist erheblich. Auch sollte man nicht allzuoft von der Straße abkommen, denn auf der Wiese gleicht der 140-mph-Flitzer eher einem Trecker anno 1960. Im „richtigen“ Rennen wird es dann schon etwas haariger: Ein Crash, und alles ist aus!

Hard Drivin' wartet mit zwei verschiedenen Rennstrecken auf: Da gibt es die „normale“ und eine Stunt-Strecke, die beide mit denen der Heimcomputerversionen identisch sind. Spielerisch ist das Ganze einen Tick besser als auf dem ST oder Amiga, da alles etwas schneller ist. Trotzdem hätte aus dem Mega Drive 'ne ganze Ecke mehr herausgeholt werden können. Ansonsten kann ich von einer 1:1-Umsetzung sprechen, die viel Spaß macht. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	**11**
Sound	**Geräusche**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



SWORD OF SODAN



System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Noch etwas länger als bei oben besprochenem Programm ist es her, als Sword of Sodan unsere Gefielde erreichte. Bei diesem Actiongame, das ebenfalls aus dem Hause Electronic Arts stammt, geht es absolut heiß her: Sprites, so groß, daß sie die Hälfte des Bildschirms ausfüllen, und Tote in rauhen Mengen. Doch erst einmal zur Story ein paar Worte:

Ein finsterer Kerl namens Zoras hat gewalttätig den Thron Königs Lordan an sich gerissen und den Herrscher getötet. Dessen beiden Kinder wurden aber gerettet. Im Laufe der Jahre erlernten sie die Kunst des Schwertkampfs, und so machen sie sich auf den Weg, mit Hilfe des „Sword of Sodan“ den Tyrannen vom Thron zu stoßen.

Wie bereits beim Amiga protzt Sword of Sodan förmlich mit großen Sprites und hübscher Grafik. Sogar das Scrolling (in einer Ebene) ist (nun) flüssig. Dafür mußte allerdings die Animation der Figuren stark einbüßen (wie auch schon beim Amiga), denn diese ist wirklich kärglich, vor allem beim Laufen. Im Gegensatz zur Ur-Fassung gibt es nun keine Sprachausgabe mehr.



Damals war Sword of Sodan vielleicht noch einen ASM-Hit wert, heute jedoch auf keinen Fall mehr. Es ist eben nur ein Hau-drauf-Spielchen, das schon nach kurzer Spielzeit langweilig wird und spielerisch nichts Neues bietet.

■ *Hans-Joachim Amann*

Grafik	**9**
Sound	**6**
Spielablauf	**5**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**5**

ZANY GOLF



System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Mittlerweile ist es zwei ganze Jahre her, als ein total verrücktes Golf-Programm von sich reden machte: Zany Golf von Electronic Arts. Bei dieser Minigolf-Variante wird nicht wie im heimischen Schwimmbad (Donaueschingen Zentrum) gespielt. Nein, hier gibt es total abgedrehte Kurse mit ebenso abgedrehten Hindernissen zu überstehen: Mal sind es auf- und abspringende Hamburger, die das Putten erschweren, oder Ketchup-Flaschen, oder Laserblitze und, und, und.

Leider gibt es nur neun verschiedene Spielbahnen, auf denen aber immerhin vier Spieler gegeneinander um den besseren Putt konkurrieren können. Jeder Spieler hat eine bestimmte Anzahl von Versuchen, um seinen Ball ins Loch zu bekommen. Gelingt dies nicht, so ist das Spiel zu Ende. Continues gibt's nicht.

Für 120 Mark sind neun Bahnen etwas wenig, wie ich meine. Auch von der technischen Seite kann Zany Golf nicht gerade glänzen: Das Scrolling könnte um einiges besser sein, und die Ballanimation ist ebenfalls nicht das Optimale. Aber trotzdem kann ich Zany Golf einigen Spielspaß abgewinnen.

■ *Hans-Joachim Amann*

Grafik/Animation	**6**
Sound	**6**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**6**

Beam me up, Scotty ......



GRADIUS III

System: Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 130 Mark, **Hersteller:** Konami, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Endlich! Endlich können wir KONAMI-Titel auf einer 16-Bit-Konsole genießen. Lange Zeit war es nur dem Achtbit-Nintendo vorbehalten, die neuesten Konami-Smashhits „in sich aufzunehmen". Doch damit is' nu' Schluß! Kein Dudelsound und Megaflackern auf Euren Screens mehr. Ab sofort produziert Konami nämlich für das Super Famicom. Wenn Ihr Euch jetzt fragt, warum denn Konami nicht für Sega oder z.B. NEC Software produziert, so kann ich Euch diese Frage ganz einfach beantworten.

Die Firma Konami hat mit Nintendo schon seit ewigen Zeiten einen Lizenzvertrag, der es verbietet, Konami-Games für Sega, NEC und Konsorten herauszubringen. Einzige Ausnahmen: Computersoftware für z.B. MSX, ST, Amiga, PC, FM-Towns usw. Deshalb auch die Schildkrötensuppe *Teenage Mutant Ninja Turtles* auf Amiga und Konsorten. Kommen wir aber wieder auf das Thema Super Famicom zurück: Ihr kennt sicher alle Konamis *Nemesis-/Gradius*-Serie oder habt zumindest mal etwas davon gehört und wart bisher bestimmt auch enttäuscht, daß es keines dieser Games auf Eurem Konsölchen gab, gell? Keine Angst, auch in Kürze wird's mit Sicherheit keines dieser Games auf Eurem System geben. Es sei denn, Ihr habt Euch Nintendos 16-Bit-Konsole schon gekauft. Für diesen grauen Brotkasten mit Modulschacht gibt's nämlich GRADIUS III, den bisher letzten Part der Gradius-Reihe.

Für diejenigen unter Euch, die mit dem Namen Gradius einen doppelstökkigen Big Mac in Verbindeung bringen, will ich einmal kurz anreißen, um was es hier überhaupt geht.

Gradius III ist ein Shoot-em-up der Sonderklasse, das eigentlich noch in der Spielhalle nebenan zu finden sein müßte. Das Game bestach/besticht weniger durch die technischen Finessen als durch das hervorragend durchdachte Gameplay. Das Weltraum-Abenteuer führt den Spieler hierbei durch insgesamt zehn abwechslungsreich gestaltete Level, vollgepfropft mit Feinden jeglicher Art – Endgegner inbegriffen. Zu finden sind riesige Drachen, feuerspeiende Berge (im Volksmund: Vulkane), Dutzende von Luftblasen, aggressives Grünzeug, freche Kristalle und, und, und. Dies alles aufzuzählen, würde den Rahmen dieses Reviews sprengen. Wahlweise ein oder zwei Spieler können (simultan) auf Highscorejagd gehen. Zu Beginn ist das eigene



Zum x-ten Male unterwegs:



Dies Raumschiff unterhält ...



... seit Jahren immer wieder gut !

Raumschiff jedoch eher spärlich ausgestattet. Mit Hilfe des *Wizball*-mäßigen Extrawaffensystems könnt Ihr Euren Flieger aber bis zum Jäger 90 ausbauen. Im Waffenmenü könnt Ihr sogar Eure Extras, die mittels Bonussymbolen „einzuschalten" sind, selbst auswählen und Euch somit einen ganz persönlichen Kampfflieger basteln. Faulpelze können von den vorgegebenen Variationen Gebrauch machen.

Vielmehr kann man zu Gradius III schon nicht mehr schreiben. Was gibt's noch: vier Continues, Highscore-Liste (nicht speicherbar), exakte Steuerung, Mega-Stereosound (umschaltbar auf Mono), Optionsmenü, Parallax-Scrolling, Sprachausgabe u.v.m.

Die mir vorliegende Super-Famicom-Umsetzung von Gradius III gleicht der Automatenfassung bis ins letzte Detail. Es wird sogar an denselben Stellen langsamer! Aber das muß auch so sein, sonst



»Get the feeling – get GRADIUS III!«

wär's nicht Konamis Gradius. Alles in allem ein echter Hit – auch für 130 Mark, denn die Jamma-Platine kostet mindestens das Zehnfache, und ein Originalgehäuse schlägt auch noch einmal mit knapp 3000 Huhns zu Buche. In diesem Sinne.... ■

Michael Jordan

Grafik:	10
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Nichts für weiche Schlappis



FINAL FIGHT

System: Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 170 DM, **Hersteller:** Capcom, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Die Softwarewelle für Nintendos Super Famicom gerät allmählich ins Rollen. Jetzt ist auch CAPCOM, bekannt z.B. durch *Ghost & Ghoblins, Ghouls 'n' Ghosts* und anderes mehr, auf Nintendos 16-Bit-Zug aufgesprungen. Das Erstlingswerk - FINAL FIGHT - kommt direkt aus der Spielhalle und hat auf dem Weg zur Konsole – soviel vorweg – nichts von seinem Glanz und Glamour eingebüßt.

Die tapferen Fighter Cody und Haggar spielen die Hauptrolle in diesem Streifen. Beide sind von Mutter Natur (plus jede Menge Eiweiß und Gyros Pita) mit Muskeln nur so vollgepackt worden und wahre Kämpfernaturen. Cody, der smartere, ist mit seinen 1.82 Me tern Größe (im Vergleich zu Haggar) recht klein – dafür aber besonders wendig und vor allen Dingen gelenkig. Haggar ist ein Kerl wie ein Baum, 2.02 Meter lang, mind. 1.20 Meter breit – er bringt stolze 121 kg auf die Waage. Beide haben sie eines gemeinsam: Sie sind angeheuert worden, um ein entführtes Girl aus den Fängen skrupelloser Gangster zu befreien.

Während des Spiels kann allerdings immer nur einer von beiden gegen die Kidnapper vorgehen. Ob man nun mit Cody oder mit Haggar „auf die Reise geht" – das bleibt jedem selbst überlassen. Gleich zu Beginn, bzw. nach dem Drücken der Start-Taste, muß man sich für einen der Pixel-Helden entscheiden. Und erst nachdem die Wahl perfekt ist, geht die Bildschirm-Action los! Man muß sich mit roher Gewalt durch eine ganze Stadt voller Rabauken kämpfen. Das ist jedoch beileibe nicht einfach, denn die Gegner sind keine Weicheier und waffentechnisch (Messer, Schwerter, Wasserrohre) bestens ausgestattet. Glücklicherweise kann man den Schlägern die Waffen aus den Händen schlagen und anschließend selbst fleißig benutzen. Die Stadt, in der sich das Ganze abspielt, ist in mehrere Abschnitte, sprich: Level, aufgeteilt. Am Ende jedes Levels darf der Obermufti, besser: Endgegner, selbstverständlich nicht fehlen. Diese sind natürlich besonders schwierig zu knacken, aber sonst wären es ja auch keine „echten" Endgegner, oder?

Im Verlauf das Spiels darf das Super Famicom auf sehr eindrucksvolle Art und Weise seine technischen Fähigkeiten zutage bringen. Die Grafik entspricht haargenau dem Arcade-Vorbild, und obwohl die Sprites teilweise bildschirmhoch sind, verschwendet das Scrolling nicht einen Gedanken ans Ruckeln. Final Fight ist aber trotz des simplen Spielaufbaus keines dieser Games, die man nach einmaligem Spielen in die Ecke fetzt – im Gegenteil: Dadurch, daß man mit Hilfe der drei unterstützten Buttons plus Kombination mit Steuerkreuz oder Waffen jede Menge Schlag-, Spring- und Trittvariationen ausführen kann, kommt so schnell bestimmt keine Langeweile auf. Hersteller Capcom spendierte sogar noch ein umfangreiches Optionsmenü (im Titelbild Start, dann Start plus Button „L"), in dem Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Leben usw. eingestellt werden können. Das Tüpfelchen auf dem „I" ist aber zweifelsohne der abgefahrene Stereosound – am besten über die Anlage, doch sogar den kann man im eben erwähnten Optionsmenü auf Mono umstellen. Einziger Minuspunkt: Der hammerharte Preis von ca. 150 Mark. Allerdings bekommt man dafür quasi einen waschechten Spielautomaten ins Haus. Außerdem: Qualität hat seinen Preis! ■

Michael Jordan





»Final Fight – da läßt das Super Famicom so richtig seine Muskeln spielen!«



Grafik	11
Sound	11
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Elementare Ballerei ....



ELEMEN-
TAL
MASTER

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Tecno Soft, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz

Der Held schießt sich durch die Levels, die mit immer neuen und immer mehr Gegnern aufwarten – Business as usual. TECNO SOFT bringt mit ELEMENTAL MASTER nichts umwerfend Neues, aber etwas durchaus Ansprechendes auf den Markt. Worum es eigentlich geht, ist der Anleitung nur zu entnehmen, wenn man über Kenntnisse der japanischen Sprache verfügt. Aufgabe des Spielers scheint es diesmal allerdings nicht zu sein, eine entführte Prinzessin zu retten, sondern einfach nur einem Schurken den Garaus zu machen.

Zu diesem Zweck bewegt man den Helden durch die verschiedenen Landschaften und schießt um sich, was das Zeug hält. Sehr praktisch ist die Möglichkeit, zu Beginn des Games unter verschiedenen Anfangslevels wählen zu können. Außer der Bekämpfung der diversen Unholde muß man auch die vier Elemente einsammeln.



Hat man dann Feuer, Wasser, Erde und Luft beisammen, so befähigt dies den Helden zur Magie, ohne die der Kampf mit dem Oberschurken aussichtslos ist. Die technische Ausführung des Games ist gut gelungen; das gilt sowohl für die ansprechend gestaltete Grafik als auch für das einwandfreie Scrolling, wie man auch den Sound durchaus als gut bezeichnen kann. Aber auch wenn bezüglich des Games alles klar ist, bleibt für mich doch eine Frage: „Warum eigentlich sehen immer alle Helden in den japanischen Games wie Heidi aus?"

Doch ich will nicht unken, denn: Alles in allem ist Elemental Master ein hübsch gemachtes Ballerspiel, das eine Herausforderung an die Reflexe darstellt und für Anfänger wie Profis interessant sein dürfte... Sayonara ■

Dirk Fuchser

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Protect me from my friends ....



PROBO-
TECTOR

System: NES, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Konami/Nintendo, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen.

Die Technik bringt's. Im Jahre Zweitausendsoundso hat die Wissenschaft solche Fortschritte gemacht, daß Natur und Technik in ungeahnter Weise miteinander harmonisieren (das glaubste doch selbst nicht!). Jetzt, wo die Humans ihr Leben endlich auf der Reihe zu haben scheinen und sich gerade im vollelektronischen Schaukelstuhl zurücklehnen wollen, entdecken einige Scientists eine Alien-Verschwörung from Outerspace, die auf die totale Vernichtung der menschlichen Rasse abzielt. Diese außerirdischen Kreaturen haben natürlich die Rechnung ohne den galaktischen Wirt gemacht. Zwei Kampfroboter werden losgeschickt, um den Vorposten der Aliens, eine geheime Basis, zu eliminieren.

Die beiden Robots kommen allerdings nur im Zwei-Spieler-Modus zum Einsatz. Lone Rangers müssen sich mit einer Maschine zufrieden geben. Aber schon dieses eine Stück hat es in sich. Die Kampfmaschine bewegt sich von links nach rechts über den Screen und zerbläst dabei laufend, springend und liegend die Aliens und deren Tötungsmechanismen, wie automatische Kanonen und Laser.

Mit der anfangs zur Verfügung stehenden Standardwaffe ist natürlich kein Blumentopf zu gewinnen. Um das Grünzeug doch noch zu bekommen, finden sich Symbolfenster entlang des Weges, die es zu treffen gilt. Jene geben bei ihrer Zerstörung entsprechende Waffenboosts frei, die nur noch aufgesammelt werden müssen, um die Schlagkraft zu erhöhen.



PROBOTECTOR entpuppt sich als Ballerspiel der „gewöhnlichen Art", was aber den Spielspaß nicht mindert. Grafik und Animation sind in Ordnung, der Sound geht so. ■

Cruiser

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7



Einfach wundervoll!



ALESTE

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Toaplan, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Also, wenn ich diesen Namen ALESTE höre, komme ich richtig ins Grübeln: Diesen Titel habe ich doch irgendwo schon einmal gehört... Aber wo? Wer läßt sich denn nur solche Phantasienamen einfallen? Na, klar, die Japaner! Also weiter: Irgendwo gab's das Ding schon mal von unseren japanischen Freunden. Und „Aleste" klingt irgendwie nach einem Ballerspiel... Ein japanisches Ballerspiel ist logischerweise für eine Konsole. Na klar! Jetzt hab' ich's! Aleste war ein Shoot-em-up für das Sega-Master-System! Da ist der Fall also völlig klar: Sega hat sich dieses alte, hervorragende Game aus der Schublade geschnappt und nun als 16-Bit-Fassung für das Mega Drive wieder auf die Menschheit losgelassen!

Denkste! Wer jenes gigantische Ballerspiel aus längst vergangenen Tagen kennt und Aleste Marke Mega Drive frisch einstöpselt, wird einen Überraschungsrülpser nicht vermeiden können. Wo, bitte schön, sind noch Ähnlichkeiten zur Sega-Master-Fassung zu sehen? Die Grafik ist völlig anders, die Gegner sind zahlreicher, ganz anders bewaffnet, die diversen Spezialeffekte sind völlig neu, der Sound sowieso und überhaupt: Wieso heißt das Ding noch Aleste? Na gut, die ganze Geschichte mit soundsoviel Levels srollt vertikal und besitzt knackige Mittel- und End-Riesengegner, ganz wie der Namensvetter. Aber sonst?

Man muß wirklich mal ein paar Levels spielen, um endgültig herauszufinden, daß diese Namensgleichheit wahrlich kein Zufall ist. Die größte Übereinstimmung, besser: Identität, besteht im System der Extrawaffen. Und das funktioniert so: Nach dem Abschuß ganz bestimmter Feindgeschwader wird eines von drei verschiedenen Waffensymbolen hinterlassen, das dem eigenen Kampfroboter (sieht trotzdem aus wie ein Raumschiff) neben dem Standardschuß einen Laser, Bomben oder einen kreiselnden Wirbelwind beschert. Diese Extrawaffen können zusätzlich mit P-Symbolen erweitert werden, die aus anderen Symbolen *herausgeschossen* werden müssen und dann ballistisch im Affenzahn nach unten fallen. Klingt zwar irgendwie seltsam, macht aber gerade mit den „P"s 'ne Menge Spaß.

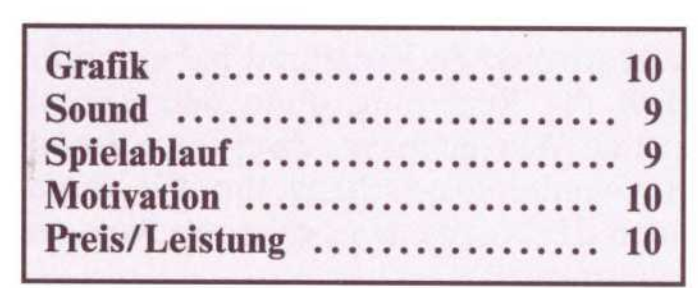
Damit die Extrawaffen ihre volle Wirkung auch entfalten können, verfügen die sieben „neuen" Aleste-Levels über wahre Horden an Tough Guys, die von hinten, von vorn oder von der Seite auf den Screen düsen, unendlich viele Hit-Points bis zum Ableben brauchen und mit Lenkraketen, Spiralschüssen, Splittergranaten und anderem unmöglichen Zeugs um sich ballern. Ein klarer Tip an dieser Stelle: Wer ohne gut aufgerüstete Zusatzbewaffnung ab Level drei den Löffel abgibt, braucht weder mit den weiteren Leben noch mit den Continues weiterzuspielen – er hat keine Chance mehr.

»ALESTE bietet Hektik, tolle Tricks und massig Abwechslung – ein Ballerspaß für Cracks!«

Das soll nicht heißen, daß Aleste unfair wäre. Ganz im Gegenteil: Mit eisernen Reflexen, dem richtigen Wechseln der Extrawaffen und unbedingtem Überlebenswillen ist das Spiel zu schaffen. Und das kann ja ruhig etwas dauern, oder? Außerdem werdet Ihr bei Erreichen jedes neuen Levels mit absoluten Wahnsinnsgrafiken erschlagen, die Euch den Atem rauben. Da fliegt Ihr z.B. nichtsahnend und rumballernd über eine Plattform, deren Platten plötzlich (toll gezoomt!) nach unten fallen und den Blick auf eine tiefe Schlucht freigeben, an deren Grund Lava fließt. Außerdem gibt's plötzlich Mehrweg-Parallax-Scrolling, wobei die Feinde von unten auftauchen und erst in einer gewissen Höhe abgeschossen werden können. Das ist Hektik pur! Wer diese Effekte und den hammerharten, gekonnt designten Spielablauf zu schätzen weiß, wird sein Master-System in die Ecke schmeißen und sich schnellstens dieses tolle Ballerspiel nageln! ■

Michael Suck





Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Konsolen



ACTRAISER

System: Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Enix, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Die Sache mit den Direktimporten von japanischen Spielen hat eigentlich nur einen Nachteil: Die ebenfalls japanischen Anleitungen. Bei dem Modul ACTRAISER aus dem Hause ENIX stand ich erst kürzlich wieder vor ernsthaften Problemen. So wunderschön die Illustrationen in dem Manual auch sind, von dem nebenstehenden Text habe ich nur Sushi und Bahnhof verstanden. Den Bildern nach zu urteilen, scheint aber folgendes gemeint zu sein.

In irgend einem Land irgendwo auf einem Planeten irgendwo in irgendeiner Galaxie in irgendeinem Universum zu irgendeiner Zeit (zum Frühstücken?) lebten viele Typen einst ziemlich happy vor sich hin, hatten ein paar Knaben, die sie verehrten, genug Alk, um nicht zu verdursten, und jede Menge tolle Dinge halt, wie Game Boys, Walkmen, Discmen.... Aber halt, halt, halt, das stimmt nicht ganz. Elektrizität (was'n Wort) hat's da nämlich noch nicht gegeben. Aber vielleicht kam gerade deshalb das Böse in dieses Land und zerstörte alles Schöne. Die Menschen starben einer nach dem anderen. Es sah so aus, als würde alles so bleiben, bis irgendeines Tages zu irgendeiner Zeit irgendein Akropolis-ähnliches Gebäude irgendwoher irgendwo auf dem Planeten landete. Landete? Von der Landung habe ich nichts in der Anleitung gesehen, macht aber nichts. In diesem Gebäude steckt ein Engel. Dieser Engel beamt einen Helden auf den Planeten, der alles Böse auf dem gesamten Planeten vernichten soll....

Und an dieser Stelle greift Ihr als Spieler endlich aktiv in das Spielgeschehen ein. Mit Eurem Joypad steuert Ihr einen „beschwerteten" Römer (?), der auf seinem Weg von links nach rechts durch die verschiedenen Level alles sich ihm in den Weg stellende auf der Stelle plattmachen sollte. Nach erfolgreicher Beendigung eines Levels erscheint ein „Creation Screen". Dort könnt Ihr (in japanischer Menüführung) das soeben vom Bösen erlöste Landstück wiederbesiedeln. Wie das allerdings funktioniert, habe ich noch nicht herausgefunden. So oder ähnlich geht es dann weiter durch knapp ein Dutzend oder mehr Level. Den Spielstand könnt Ihr speichern, eine Highscore-Liste gibt es nicht, dafür ohne Ende japanischen Text, mittelmäßige Grafik und langweiligen Sound. Mein Fall ist Actraiser nicht, und schon gar nicht für 140 DM (im Hotel?). Zu viel Japanisch, zu viel Strategie, zu wenig Grafik, zu wenig Sound. Nicht empfehlenswert. Es sei denn, Ihr habt Geld über, doch dann könnt Ihr es auch gleich zu mir schicken! ■

Michael Jordan

Grafik	**7**
Sound	**7**
Spielablauf	**5**
Motivation	**gähn**
Preis/Leistung	**wucher**

Konsolen

Fliegen macht Schule



PILOTWINGS

System: Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Das Super Famicom enthält, wie mittlerweile wohl jeder weiß, einen sogenannten 3D-Chip. Dieser Chip ermöglicht das stufenlose Verkleinern und Vergrößen sowie das Drehen von Objekten quasi ohne nennenswerte Prozessor-Zeitverluste. Das erste Programm, das sich diese Fähigkeit zunutze macht, ist PILOTWINGS von NINTENDO. Wer den Namen Pilotwings hört und vielleicht schon irgendwo einen Screenshot davon gesehen hat, denkt natürlich zuerst an einen Flugsimulator. In gewissem Sinne kommt das auch hin, es handelt sich bei diesem Cartridge aber keinesfalls um einen Flugi der herkömmlichen Art. Vielmehr könnte man es als Flugschulen-Simulator bezeichnen. Der Sinn des Spieles liegt nämlich darin, Flugscheine zu machen. Allerdings nicht nur für das herkömmliche Flugzeug, wie wir gleich sehen werden.

Begonnen wird in Lektion 1. Es geht darum, einen Doppeldecker sicher zu Boden zu bringen. Während des Landeanfluges können Bonussymbole aufgesammelt werden, die das Punktekonto erhöhen. In jeder Lektion muß nämlich eine bestimme Punktzahl erreicht werden. Die zweite Aufgabe in der ersten Lektion ist die Landung mit einem Fallschirm auf eine Art Zielscheibe. Auch hier gibt es wieder Bonusymbole.

In Lektion 2 kommt zusätzlich zum Flugzeug noch ein Jetpack hinzu, mit dem man drei Minuten durch die Luft schwirren kann/muß – anschließende Landung (nicht ins Wasser!) inbegriffen. Die Landeanflüge für das Flugzeug und den Fallschirm werden ebenfalls erschwert. Die vierte Lektion beschäftigt sich neben den drei entsprechend schwieriger gewordenen Aufgaben der letzten Lektion zusätzlich noch mit dem Drachenflug, bei dem man stark auf den Wind achten muß. Es erfordert schon eine ganze Menge Praxis, um den Drachen richtig zu steuern. Weiter bin ich während der Testphase jedoch noch nicht gekommen. Der Anleitung ist aber zu entnehmen, daß in der fünften Lektion noch der Hubschrauber hinzukommt.

Nach jeder Lektion erhält der Spieler einen Zahlencode, mit dessen Unterstützung er in der Lektion weitermachen kann, in der es ihn „erwischt" hat.

Pilotwings weist ein erfrischend neues Spielkonzept auf, das leider auf anderen Konsolen nicht ohne weiteres umzusetzen ist, denn das Spiel „lebt" von der edlen 3D-Grafik.

So etwas hypergigamegaobersupergutflüssiges in einer derartigen Detailrate habe ich bisher nicht gesehen. Wollen wir hoffen, daß der erste „richtige" Flugsimulator nicht mehr allzulange auf sich warten läßt! ■

Michael Jordan



Wacklige Landung

Besser: Abspringen!

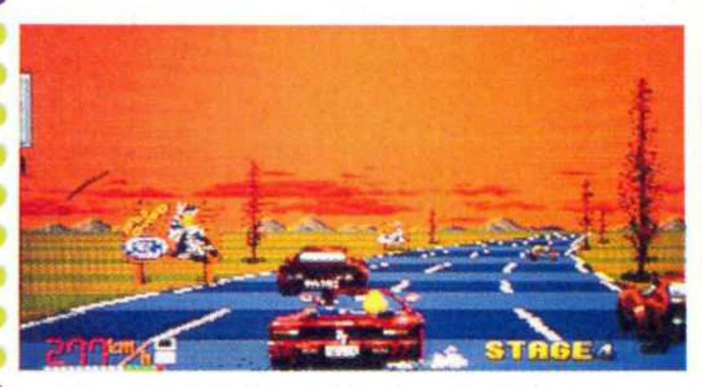
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Kein Tag ohne Strafmandat



OUT RUN

System: PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** NEC Avenue, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

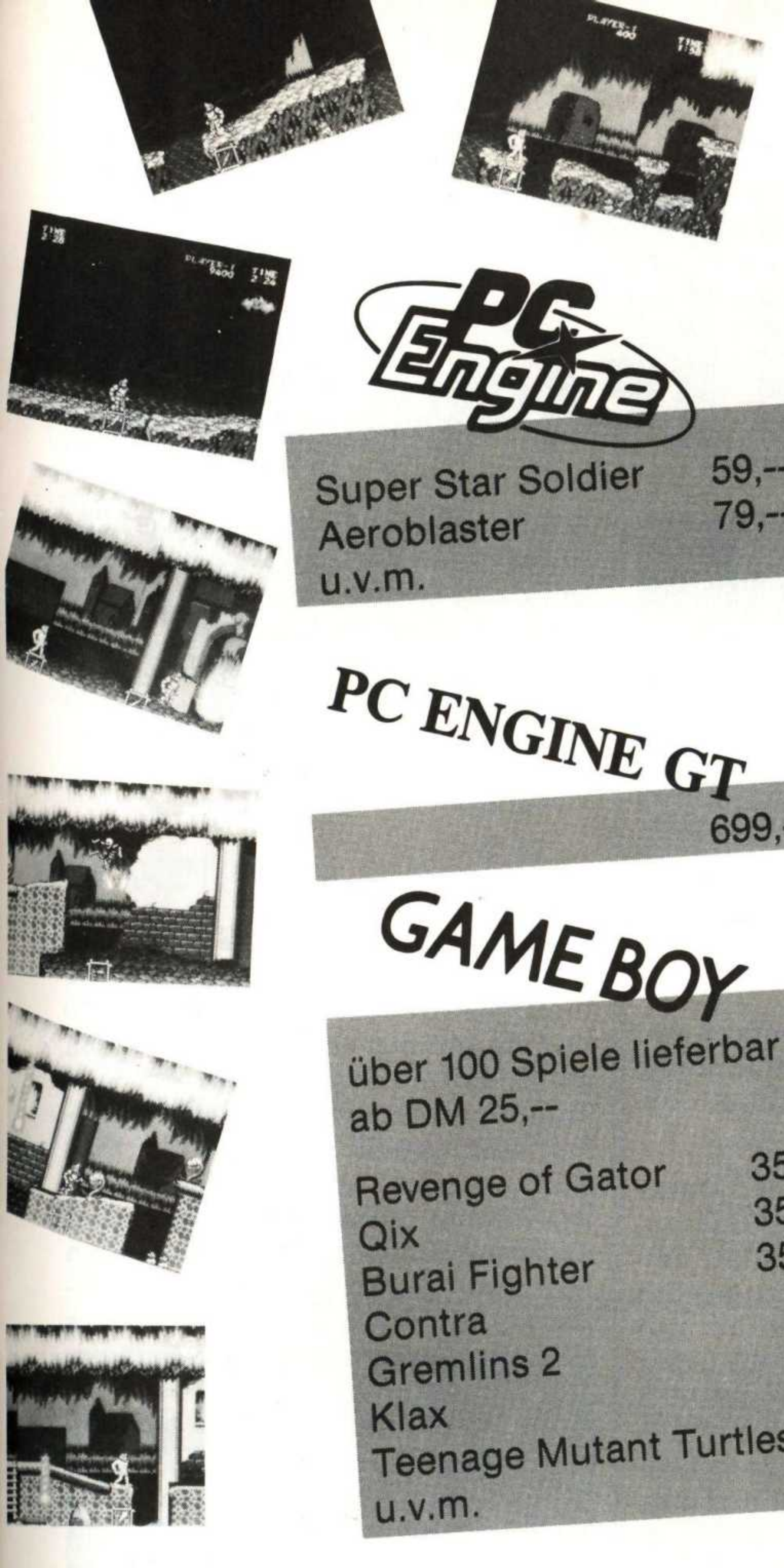


Vor drei Jahren in der Spielhalle der absolute Smash-Hit, nun endlich für die PC-Engine zu haben. Die Rede ist von OUT RUN. Segas Arcade-Rennspiel, das jung und alt in seinen Bann zog. Ihr sitzt neben einer flotten Blondine in einem feuerroten Ferrari F-40 und braust mit Höchstgeschwindigkeit über die amerikanischen Highways. Die Haare wehen im Wind, die Musi spielt volle Kanne. Links und rechts rauschen die Palmen vorbei. Alle anderen Autos werden kurzerhand zersägt. So lieben wir das Autofahren. Nach dem Motto „Wer bremst, ist feige" geht bei Out Run auf der PC-ENGINE so richtig die Post ab.

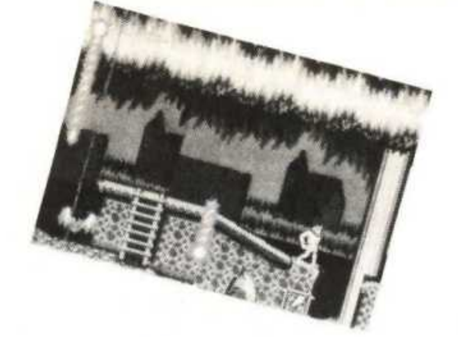
Fünf Stages mit je bis zu vier Abzweigungen müssen „befahren" werden, bevor das Ziel erreicht ist. Wahrlich keine Spazierfahrt für Opis mit Hut im Opel Senator. Die PC-Engine-Umsetzung ist technisch fehlerfrei. Mit rasender Geschwindigkeit sausen wir an den Gegnern vorbei. Kaum Ruckeln wahrzunehmen, trotz der teils recht großen Objekte. Kein Vergleich zu den eher „abschneckenden" Home-Computer-Fassungen. Diese wirklich gelungene Umsetzung bescherte uns NEC, Miterfinder der PC-Engine, höchstpersönlich. Out Run, PC-Engine: Eine Konvertierung (fast) ohne Ecken und Kanten.

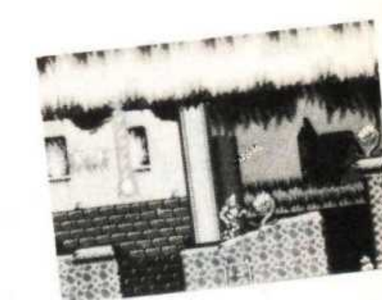
■ *Michael Jordan*

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8









PC Engine

Super Star Soldier	59,--
Aeroblaster	79,--
u.v.m.	

SUPER FAMICOM

Set, RGB, Colorbooster, Netzteil 699,--

MS DOS

Elvira	99,--
Eye of the Beholder	
Blue Max	89,--
Neverending Story	
Das Boot	89,--
Teenage Turtles	
Soundblaster	399,--
u.v.m.	

PC ENGINE GT

699,--



SEGA MEGA DRIVE

Mickey Mouse	59,--
Shadow Dancer	59,--
Monster Lair	59,--
Crack Down	59,--
Strider	59,--
Elemental Master	79,--
E-Swat	49,--
Ken North	59,--
Atomic Robokid	89,--
Aeroblaster	99,--
u.v.m.	

GAME BOY

über 100 Spiele lieferbar
ab DM 25,--

Revenge of Gator	35,--
Qix	35,--
Burai Fighter	35,--
Contra	
Gremlins 2	
Klax	
Teenage Mutant Turtles	
u.v.m.	

AMIGA

Elvira	79,--
M.U.D.S.	
Speedball 2	
Teenage Turtles	65,--
N.A.R.C.	59,--
Hard Driving II	
Monkey Islands	
u.v.m.	

Alle Spiele sind japanische /amerikanische Importe ohne deutsche Anleitung.

**MÜNCHEN-MAINZ-
BREMEN-HAMBURG-
BERLIN-HAMM-
MOERS-MÜHLDORF-
ÖSTERREICH**



...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH
Versand & Laden

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92 a
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57

6095 Mainz / Gustavsburg · Darmstädter-Landstr. 83
Tel.: 0 61 34-5 29 33

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44
Tel.: 04 21-30 23 45

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421
Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33
Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25
Tel.: 0 23 81-2 60 34

4130 Moers 1 · Homberger Str. 72 a
Tel.: 0 28 41-17 01 50

8260 Mühldorf · Ledererstr. 9

A—6020 Innsbruck · Andechsstr. 85
Tel.: 05 12-49 26 26

Händleranfragen erwünscht!

BEFREIT Excalabria!


SWORD OF VERMILION

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis: :ca. DM 140, Hersteller:** Sega Amerika, Kalifornien, USA, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Es gibt sie noch, die Spiele, in die Anfänger hineinschlüpfen und sich wohlfühlen können. SEGAS SWORD OF VERMILION für das Mega Drive gehört dazu. Die Geschichte kommt einem vage bekannt vor: Das friedliche Excalabria war Tyrann Tsarkon von Cartahena schon lange ein Dorn im Auge. Eines Tages fiel er mit seinen Horden ein. Als der Feind das Schloß zu stürmen drohte, vertraute König Erik seinen Sohn dem tapferen Blade an. Erik fiel, und mit ihm Excalabria. Achtzehn Jahre später, im Städtchen Wyclif: Auf dem Sterbebett verrät Blade Euch seine Geschichte und bittet Euch, das Unrecht zu tilgen. Acht magische Ringe des Guten sind zu finden. Nur mit ihrer Hilfe könnt Ihr schließlich dem Bösen, das ebenfalls acht Ringe beherrscht, gegenübertreten und es besiegen.

Bis zum Endkampf ist es jedoch weit. Zunächst muß unser Prinz sich ausrüsten und umhören.

Nach jeder erfüllten Teilaufgabe, auf die er von den Einwohnern hingewiesen wird, bekommt er wiederum neue Informationen. Fast alle Orte müssen mehrfach besucht, Dörfler erneut befragt werden. Fleißiges Notieren ist angesagt!

Einfach ist die Orientierung: Das riesige Reich ist, wie bei *Might & Magic*, in Quadranten à 16 x 16 Felder unterteilt. Die sind jeweils rechts oben auf dem Bildschirm dargestellt. Links liegt ein Fenster mit 3D-Sicht Eurer Umgebung. Darunter sind Eure Erfahrung, Ersparnisse, Magie- und Lebenspunkte angezeigt. In jeder der insgesamt 14 Städte und Dörfer bekommt Ihr eine Landkarte für neue Quadranten. Auch in den Dungeons liegt für jedes Stockwerk eine Karte bereit. Doch die muß man erst einmal finden ...



Wenn Blicke töten könnten ...

Während Siedlungen in der praktischen Vogelperspektive erscheinen, wird bei Kämpfen auf eine schräge Seitenansicht umgeschaltet. Die herrlich abwechslungreichen Monster (ein Lob an die Spieleväter!) wuseln nach unterschiedlichen Bewegungsmustern um Euch herum. Es gilt, ohne Pausenmöglichkeit mit Schwert oder Magie zu kontern und sich möglichst nicht berühren zu lassen. Ein freundlicher Zug: Unterliegt Ihr den Mieslingen, werdet Ihr wiederbelebt. Mit voller Kraft und halber Geldmenge könnt Ihr dann vom Ort, in dem Ihr zuletzt gespeichert hattet, wieder losziehen.

Entlang des Weges lauern aber nicht nur Monster. An manchen Stellen machen Weise und Wanderer Andeutungen über den richtigen Weg oder den weiteren Spielverlauf. In manchen Sackgassen finden sich nützliche Heilkräuter, Ausrüstung oder Geld. Feine magische Gegenstände warten später auf Euch. Geradlinig arbeitet unser Prinz sich voran. Er kann die beste angebotene Ausrüstung stets bezahlen, schon bald einen wirksamen Heilzauber kaufen und sich für (fast immer) wenig Geld ausruhen. Überraschungen bieten vor allem die Wendungen der Geschichte.


Warum gibt es in Wating nur Greise?

Wie von Sega gewohnt, führt das Handbüchlein anschaulich ins Geschehen ein. Der „C"-Knopf ruft das Hauptmenü auf, von dem aus man Gespräche führt, zaubert oder einfach seine Werte und das Inventar anschaut. Bei Funden gilt es aufzupassen: Das Öffnen einer Truhe bedeutet nicht, daß man den Inhalt automatisch nimmt. Dazu muß man noch „take" anwählen! Wer trotz allem einmal festhängt, kann im wunderhübsch aufgemachten, ausführlichen Hint Book nachschlagen. Der Vielfarb-Band erklärt den recht hohen Preis des „Zinnoberschwertes".

Die Grafik scrollt weich vor sich hin, alles ist übersichtlich dargestellt. Warum aber bei den Mega-Drive-Spielen die Monster besonders liebevoll gezeichnet werden, weiß nur Sega! Die Musikstükke sind leicht verdaulich, einige passen aber hervorragend zur Umgebung.

Der Schwierigkeitsgrad steigt sehr langsam, so daß Wut-, Verzweiflungs- oder Entzugserscheinungen wie bei *Phantasy Star* ausbleiben. Selbst die ersten Hauptmonster sind schnell erledigt (dranbleiben und zuschlagen)! Viele der 14 Höhlen lassen sich in einem Rutsch erkunden, zumal die automatischen Level-Erhöhungen Eure volle Lebens- und Zauberkraft zurückbringen. So spielt man munter vor sich hin, ohne die Nachtruhe zu gefährden. Ein solides Spiel, zwar ohne akute Suchtgefahr, doch schön gemacht. ■

Eva Hoogh

Grafik	8
Steuerung	10
Handlung	8
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	9



DARIUS II

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

Balleri, Ballera

Diesen Monat kommen die Mega-Drive-User wirklich nicht zu kurz: In kaum einem anderen Monat wurden sie mit Software so verwöhnt wie in diesem. Auch reine Ballerspiele gesellen sich zu dieser Flut von Software: DARIUS II von TENGEN ist eines davon und wartet mit 28 Welten auf, die allerdings nicht alle durchgespielt werden müssen, um das Game zu lösen. Man kann – wie auch bei vielen anderen Spielen – verschiedene „Abzweigungen" wählen und in ein Level nach Wahl einsteigen. Für den langen und harten Kampf stehen zwei verschiedene Raumgleiter zur Verfügung: Der eine ist sehr spartanisch ausgestattet und besitzt außer dem Standardschuß plus Bombe keine Extras. Der andere Fighter, Tiat Young genannt, wird gleich mit Senkrecht-Laser und Doppelschuß plus zwei Bomben ausgeliefert. Ein Unterschied also wie Trabant und Mercedes.

Während des Spiels können einige Extras aufgesammelt werden, die dann erscheinen, wenn eine bestimmte Feindformation abgeschossen wird. Unter diesen Hilfen verbirgt sich allerdings nichts Weltbewegendes, das hat man alles schon gesehen. Gut gelungen ist das Mehr-Ebenen-Scrolling, doch die Grafik an sich ist nicht ganz nach meinem Geschmack. Sie wirkt sehr trist – mit Farben wurde gegeizt. Meist hält sich alles Braun in Braun. Die Soundeffekte sind ebenfalls spärlich. Trotzdem macht Darius II durchaus Spaß. Durch den nicht gerade niedrig angesetzten Schwierigkeitslevel dürften auch „Semi-Professionals" länger an diesem Game zu beißen haben. Wer aber ein auf ganzer Linie überzeugendes Ballerspiel sucht, der sollte sich lieber *Thunderforce III* zulegen, das immer noch der ungeschlagene Spitzenreiter auf dieser Konsole ist. ■

Hans-Joachim Amann





Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**



Konsolen

Das Sega macht's!



HEAVY UNIT

System: Sega Mega, empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, **Hersteller:** Toho, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

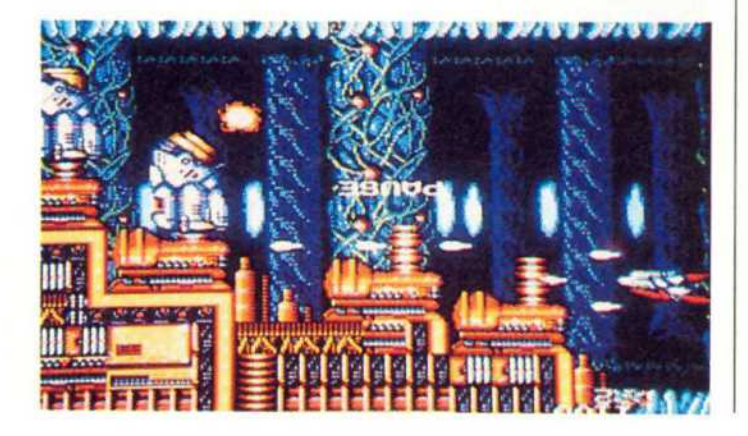
Wer hätte das gedacht? Das ist ja wie bei Paulchen Panther: „Heute ist nicht alle Tage, ich komm wieder, keine Frage!" Und da ist es dann auch wieder, HEAVY UNIT. Die Neu-Produktion stammt diesmal allerdings von TOHO, statt von Taito. Die PC-Engine-Version war damals im März eher ein ungeliebtes „Kind" von mir.

Nun aber hat das Ballerspiel einiges hinzugewonnen. Beispielsweise bekommt man nun gleich zu Anfang ein paar gute Extras serviert, so daß den Spieler der Mut nicht sofort verläßt. Auch Farbgebung, Schwierigkeitsgrad und die gesamte Gestaltung haben einige Verbesserungen erfahren. Eine wirklich positive Überraschung! Den Aufbau des letzten Heavy Units scheint das Softwarehaus Toho quasi nur als Gerüst für die neue Version benutzt zu haben.

Meine gemischten Gefühle beim Anblick der Konvertierung machten schnell ungemeinem Spieleifer Platz! Jetzt kann ich beruhigt die Behauptung aufstellen, daß Heavy Unit die 100 Steine wert ist! ■

Sandra Alter

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8





Rumspinnen ...



THE AMAZING SPIDER-MAN

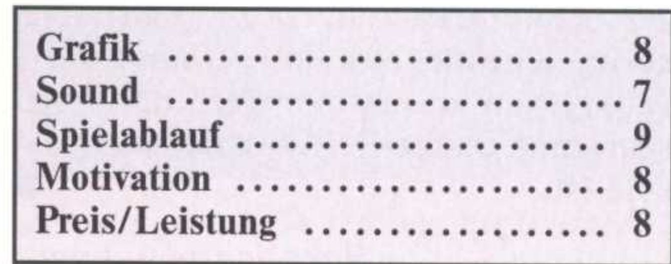
System: Game-Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60.- DM, **Hersteller:** LJN, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz-Lay.

Ich glaub', ich spinne... wir glauben, er hat recht. THE AMAZING SPIDER-MAN spinnt und prügelt sich horizontal wie vertikal scrollend durch New York. Er befindet sich auf der Suche nach seiner Angebeteten, die, wie soll es anders sein, von einem bösen Schurken entführt worden ist. Dabei geht es durch Straßen, die New Yorker Subway und natürlich auch die Wände hoch. In jedem dieser Bilder wartet dann ein immer wieder neuer Endgegner auf unseren Marvel-Helden. Aber auch die normalen Gegener in den Levels wollen erst einmal besiegt sein. Will man das Spiel komplett zu Ende bringen, muß man sich schon ein bißchen Zeit nehmen.

Je nachdem, ob man sich in einem horizontal oder vertikal scrollenden Level befindet, funktioniert die Steuerung unterschiedlich, ist ja logisch – was für einen Sinn hätte zum Beispiel ein weiter Sprung, wenn sich Spidey gerade senkrecht die Wand hochbewegt?

Fazit: Nicht nur für Spider-Man-Fans und andere Arachnophile empfehlenswert. ■

Dirk Fuchser



Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Schlappo Drago



SAINT DRAGON

System: PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Aicom, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Nach Umsetzungen für die 16-Bit-Homecomputerszene kann SAINT DRAGON nun auch seinen Einstand auf der PC-ENGINE feiern, denn endlich hat sich der japanische Softwareproducer AICOM an die Umsetzung des Automaten-Ballergames gewagt. Allerdings erweist sich der „Konsolen-Dragon" beileibe nicht als so atemberaubend, wie es etwa in der Spielhalle oder ansatzweise bei den Amiga- und ST-Versionen der Fall war.

Der Aufbau der Levels, übrigens genau ein halbes Dutzend an der Zahl, scheint sich nur unwesentlich verändert zu haben. Mit anderen Worten: Der Spieler sollte sich auf eine Vielzahl tükkischer Aliens gefaßt machen, insbesondere aber auf haarige Endgegner, welche seinem eigenen Drachen schwer zusetzen können. Rechter Spielspaß will trotzdem nicht aufkommen, schöpft Saint Dragon doch die Möglichkeiten einer PC-Engine bei weitem nicht aus. Eine eher dürftige Grafik samt lumpiger Sprites fällt da ebenso negativ ins Gewicht wie ein Scrolling, zu dessen Ruckelanfällen eine wahre Schauermelodei erklingt. Letztendlich solltet Ihr also Saint Dragon in den Verkaufsregalen verstauben lassen. Es lohnt sich wirklich nicht. ■

Torsten Blum

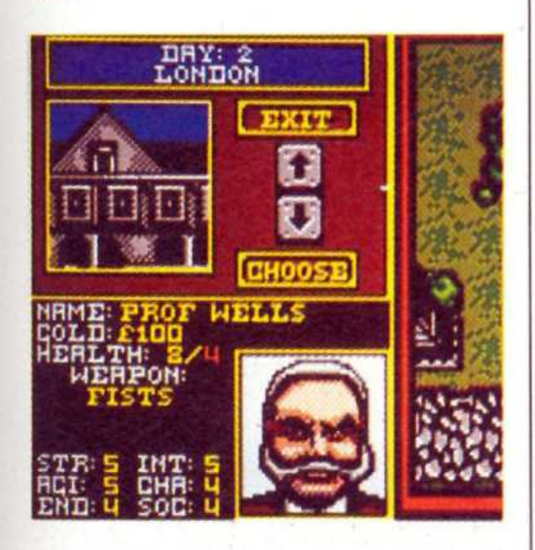
Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	5
Preis/Leistung	5



Fünf Freunde auf dem Mars

Jules Verne hätte seine helle Freude: PARAGON hat mit SPACE 1889 ein wahres Feuerwerk an Ideen abgebrannt. Von London über das Tal der Könige, in den Fernen Osten und sogar bis zum sagenumwobenen Atlantis zieht ein fünfköpfiges Team. Aufgabe um Aufgabe arbeiten sie sich um die Welt und durch das Sonnensystem. Betreuer ENTERTAINMENT INTERNATIONAL will das fertige PC-Spiel noch einem Härtetest unterziehen und eventuell Änderungen vornehmen. Hoffentlich nur zum Besseren, denn die verrückte Fahrt macht einen Riesenspaß!

Man hat sich bei Paragon überlegt, welch' wilde Abenteuer ein Freundeskreis in einem raumfahrenden viktorianischen England erlebt hätte. Munter wurden Figuren wie Jack the Ripper, Heinrich Schliemann oder Thomas Cook ins Geschehen eingewoben. Da müssen Grabräuber überführt, wichtige botanische Funde gesichert oder einem marsianischen Kult das Handwerk gelegt werden.



Mehr Spaß, als mit den vorgegebenen Charakteren loszuziehen, macht es, eigene Helden mitsamt Eigenschaften und Fähigkeiten zu erstellen. Nach solider Rollenspiel-Art entscheiden etwa die Medizinkenntnisse über Heilung oder Verschlechterung des Zustandes, der soziale Schliff über Erfolg oder Scheitern bei Verhandlungen. Das ausführliche Handbuch führt stimmungsvoll ins späte 19. Techno-Jahrhundert ein. Alle Waffen und (fast alle) Verkehrsmittel sind stilecht und zeitgemäß. Sogar die alte englische Währung wird benutzt – und natürlich erklärt.

Räume, Städte und Landschaften werden aus der Vogelperspektive gesehen. Andere Fenster zeigen die Statistiken des Anführers, den Tag und Gespräche. Am unteren Bildrand ist eine bequem anklickbare Verbleiste. Mit Tasten spielt sich's aber genauso gut. Außer mehreren hundert Personen mit Informationen, Aufträgen oder Lokalkolorit warten Ausrüster, Banken, Bäcker und Waffenläden auf der (den) ganzen Welt(en) auf Eure Party. Etliche Spielstände sind speicherbar.

Gegenüber dem prallen Spielgeschehen fällt die Grafik ab. Die 16-Farb-VGA-Version ist mit der groben Darstellung und dem schrillen Gelbton des Bildschirmrahmens kaum ansehnlicher als die EGA- und CGA-Fassungen. Wenn schon Änderungen, dann bitte hier! Bei der Gelegenheit könnte die Soundkartenunterstützung (und -ausnutzung!) gleich erweitert werden. Trotz tränender Augen hat SPACE 1889 uns ganze Abende lang an den Bildschirm gefesselt. Die endgültige Wertung reichen wir nach, sobald die Verkaufsversion auf dem Tisch liegt! ■

EVA HOOGH

'Koma Latinum' et 'Bella Punica'

Na, was fällt uns/Euch Leidgeprüften dazu ein? Deklinationen und Konjugationen en masse, die beiden 'bella punica' (nicht zu übersetzen mit 'wohlschmeckender Orangen-Nektar' oder dergleichen!), die Zerstörung Karthagos, Ciceros 'Reden des Verres', Seneca, Tacitus oder gar Ovid? Oder leidet Ihr gerade an Ceasars 'de bello gallico/civelo'? Was haltet Ihr von einschlägigen Antik-Helden wie Spartacus, Hannibal oder Obelix? Letzteren schon eher? Dann seid Ihr reif für diese, unsere nun folgende Lektion...

Was haben sich die Stunden gezogen. Oftmals sind wir nur knapp dem 'coma latinum' entronnen, wurden Wechselbädern zwischen Müdigkeit und gähnender Langeweile ausgesetzt und waren alsbald so manches 'Indikativ aktiv', Konjunktivs oder Ablativs überdrüssig, bis der erlösende Schulgong der (Doppel-)Stunde das herbeigesehnte Ende bereitete. Was hier zu beweisen wäre, ist, in wie weit LATEIN-GRUNDWORTSCHATZ des Hauses INGENIO Euch beim Ergaunern des 'Latinums' behilflich sein können.



LATEIN GRUNDWORTSCHATZ

System: IBM XT/AT/PS-2 und Komp. (bei mind. 256kB und DOS 3.0), Amiga (ab Version 500), **empf. VK-Preis:** 99,95 DM, **Hersteller:** Ingenio EDV Software, Österreich, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Dieser Wortschatz-Trainer erlaubt die Abfrage von etwa 3.600 lateinischen Vokabeln mit insgesamt 22.000 deutschen Bedeutungen, nach Angaben der Österreicher der rascheste Zugriff auf lateinische Vokabeln überhaupt. Nun, der Österreicher Wort in Gottes Gehörgang – verlassen wir uns lieber auf das, was wir (eigenäugig) sehen können: Was wir auf den ersten Blick sehen, sind eine Programm- und zwei Datendisketten. Tauchen wir doch noch etwas tiefgründiger in die Materie ein und starten das Programm, werden wir mit einem breitgefächerten Menue belohnt. Latein ist ja nun einmal dafür bekannt, daß selbst grammatikalische Fachtermini schon zu größten Schwierigkeiten führen können, und so taten die Programmierer gut daran, die einzeln umschriebenen Optionen über die F1-Taste kurz und knapp zu beschreiben. Ausführlichste Definitionen dazu liefert zudem der Anhang im gut aufgebauten Ingenio-Manual.

Zu den Optionen: Da hätten wir die beiden Wörterbücher **„Latein-Deutsch"** und **„Deutsch-Latein"**, die Einordnung der Vokabeln in Deklination oder Konjugation **(Klassifikation)**, eine Option für Erkennungs- und Unterscheidungsmerkmale bestimmter Vokabeln **(Definition)**, die Zuordnung zu einer gewissen **Wortart** (z.B. Substantiv, Adjektiv, Numerale, Pronomen, Verb, Interjektion...) und einen Kurzschlüssel für spezifische grammatikalische Eigenheiten **(Code)**, daneben **Ausdruck** und **Drucker**.

Befassen wir uns mit der wohl gebräuchlichsten aller oben genannten Optionen, dem Latein-Deutsch-Wörterbuch: Zugegeben, gewissen Nachschlagewerken herkömmlicher Art kann selbst Ingenios Grundwortschatz das (Sto-)wasser nicht reichen. Dennoch ist die grammatikalische Ausbeute hier nicht zu verkennen. Geben wir spaßeshalber die lateinische Vokabel **canis** ein:

Das Programm verlangt zunächst Datendiskette II, spuckt dann ad hoc alles Wissenswerte übers Hündchen aus, fein säuberlich gegliedert in sieben Punkte. Zuerst 'canis', die gesuchte Vokabel selbst, dahinter die Genitiv-Singular-Endung '-is' und die Deklination '3DM', was laut Manuals Anhang das ingenioische Kürzel für die 3. Deklination/Mischstamm darstellt. In der zweiten Zeile erscheinen eventuelle Angaben über die besonderen grammatikalischen Eigenschaften unter dem Code-Hinweis. Hier sind keine vorhanden. Eine Zeile drunter erscheinen die singularen und pluralen Endungen des Wortes im Nominativ und Genitiv, hier: Sg.-is, -is; Pl.-es, -um, darunter das Geschlecht – 'canis' ist m. und f. Erst an fünfter Stelle steht die deutsche Bedeutung der Vokabel (Der Hund/Die Hündin), im Anschluß folgen Bemerkungen (hier der Hinweis auf den Genitiv Plural, der als Ausnahme der 3DM fungiert: 'canum') und die Einordnung in die entsprechende Wortart: in unserem Beispiel Substantiv.

Mehr Pflichtübung ist die Tatsache, daß man mit den Pfeiltasten Wort für Wort in alphabetischer Folge vor- und rückwärts nachschlagen kann. Meines Erachtens stellt der Latein-Grundwortschatz eine sehr sinnvolle Ergänzung zum altbewährten Nachschlagewerk dar, nicht nur wegen des vergleichsweise geringen Gewichts in der Schultasche. ■

Matthias Siegk

Latein-Fremdsprachenrätsel: Spielerische Ergänzung zur Ingenio-Latein-Software. Foto: Amiga

Positiv:
Handling, Umfang, Grammatik
Negativ:
eigene Kürzel, Disk-Wechsel
Lerneffekt: **10**
Preis/Leistung: **10**



Gut, besser, am besten!

elite, *die, -n < franz.>: Auslese der Besten*
plus *das; -,: Mehr, Überschuß, Vorteil, Gewinn*





Gute Games kommen und gehen, die besseren bleiben eine Weile, die besten bekommen Prämien und Auszeichnungen. Aber nur eines trägt den Namen Elite. Mit Recht.

In der Geschichte der Computerspiele erscheint sein Name ganz in der Frühzeit. Und taucht wieder auf. Und immer wieder. Generationen haben es gespielt, manche sind als siegreiche Elitekämpfer hervorgegangen, aber niemandem ist es je langweilig geworden.

Die originelle Mischung aus Entdeckungsfahrt im All, abenteuerlichen Handelsgeschäften und spannenden kämpferischen Auseinandersetzungen hat unzählige Anhänger gefunden und zahlreiche Nachahmer. Millionen von Spielstunden sind darin investiert worden. Und jetzt wird dieses beste aller Spiele noch besser.

Rainbird hat die IBM PC kompatible Version mit den neuesten Errungenschaften der Technologie aufgerüstet, denn immerhin hat sich seit der Entstehung von Elite einiges getan:

Verblüffende 3-D-Grafik in EGA-, VGA- und MCGA-Modi machen die kosmischen Kämpfe noch realistischer, die neu entwickelte icon-gesteuerte Schnittstelle beschleunigt die Handelstransaktionen, das Einsammeln von Informationen und das Lesen der Karten; die Unterstützung der Ad-Lib und der Roland Sound-Karten machen das Leben im All auch zu einem akustischen Hochgenuß... und die brandneuen Einsätze ziehen die Grenzen der unermeßlichen Spielfläche noch weiter.

Das klassische Rezept, das sich über sechs Jahre lang bewährt hat, bleibt dasselbe; die neuen Ingredienzen intensivieren den Geschmack und erhöhen den Genuß: kein Games-Feinschmecker darf sich das entgehen lassen. Elite Plus.







Elite Plus wird für IBM PC und Kompatible für £ 34.99 erhältlich sein.
Die Originalversionen von Elite sind zum Preis von £24.99 nach wie vor für Atari ST und Commodore Amiga zu haben.

Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. Tel: 0666 504326

Eltern, aufgepaßt!

Achtung, dies ist kein Testbericht, wie der geneigte Leser es sonst gewöhnt ist, geht es doch hier nicht um Computerspiele, sondern um eine Art Lernsoftware. Mit Hilfe dieser Programmme aus dem Hause DISNEY SOFTWARE soll schon den Allerjüngsten das Alphabet nahegebracht werden, und die Kids sollen lernen, Formen und Farben zu unterscheiden.



GOOFY UND DER PHANTASTISCHE SCHNELLZUG, DONALD UND DAS MAGISCHE ALPHABET

System: ST, PC, C 64, **empf. VK-Preis:** ca. DM 50–85, **Hersteller:** Disney/Titus, Paris, Frankreich, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen.

DONALD UND DAS MAGISCHE ALPHABET ist, wie sich aus dem Titel schon ergibt, ein, na, sagen wir mal ein Game, mit dessen Hilfe die Kinder des Computerbesitzers das Alphabet kennenlernen sollen, und das geht folgendermaßen vor sich: Donald befindet sich in seinem Wohnzimmer, wo im oberen Teil des Bildschirms vier Buchstaben zu sehen sind (nein, nein, nicht diese vier Buchstaben). Nun muß das Kind die Buchstaben erkennen und die entsprechende Taste auf dem Keyboard drücken. Sodann taucht ein Buchstabentierchen, was nichts anderes ist, als der Buchstabe mit Beinchen, auf, und Donald bewegt sich darauf zu, um ihn einzufangen, was ihm auch stets gelingt. Sind alle Buchstaben „erlegt“, begibt sich Donald in das nächste Zimmer, wo die nächsten schon auf ihn warten. Diese Prozedur geht solange, bis das ganze Alphabet erkannt worden ist, wobei die ganze Zeit über nichts anderes zu tun ist, als die richtige Taste zu drücken.



Noch einfacher sind die Anforderungen, die bei GOOFY UND DER PHANTASTISCHE SCHNELLZUG gestellt werden. Hierbei ist nichts zu tun, als im richtigen Moment die Space-Taste zu drücken. Ein Zug, auf dessen Lokomotive Goofy als Lokführer sitzt, fährt durch die Landschaft und stößt dabei Rauchwölkchen aus. In jeder dritten bis vierten Rauchwolke ist eine geometrische Form enthalten, die sich, so die Leertaste gedrückt wird, irgendwo in der Landschaft plaziert. Hieraus entwickelt sich dann ein der geometrischen Form entsprechender Gegenstand. Aus einen Kreis entwickelt sich zum Beispiel die liebe Sonne.

Was soll ich an dieser Stelle zur Technik sagen? Daß das Scrolling flüssig ist oder das sich das Gameplay öde gestaltet? Um hier eine Wertung abzugeben, müßte ich wohl viel jünger sein. Da aber kein Drei- oder Vierjähriger bei uns in der Redaktion tätig ist, kann ich hier nur die Eindrücke eines Erwachsenen wiedergeben. Gut beurteilen läßt sich die Anleitung: sie ist idiotensicher gestaltet, unter Zuhilfenahme dieser Anleitung könnte sogar ein Vierjähriger das Programm laden und starten. Dumm nur, daß der Vierjährige die Anleitung noch nicht lesen kann. Also müssen Papi oder Mami auf jeden Fall mit von der Partie sein, wenn der Junior auf die Buchstabenhatz gehen will. Ich persönlich wäre darüber hinaus auch nicht sonderlich von der Idee begeistert, daß mein Sprößling ohne Aufsicht die Tastatur meines teuren Computers monstert.



Ob mit DONALD (oben) oder GOOFY (unten),



der Lerneffekt ist arg begrenzt. *Fotos (2): PC*

Bleibt nur noch die Frage, ob die Kleinen bei derartigen Computerspielen wirklich etwas lernen oder, falls sie nichts lernen, ob es ihnen wenigstens Spaß macht. Auf diese Frage hin äußerte Otti die Vermutung, daß selbst Dreijährige nach zehn Minuten die Schnauze voll haben und dann lieber doch wieder zu He-Man und Barbie greifen. Wenn man seinen Kids wirklich etwas beibringen will und dabei die nicht unerheblichen Kosten von ca. 85.- DM im Auge behält, hätte ich eine Alternative vorzuschlagen: Da soll es etwas geben, das sich Bücher nennt, worin sich zum Beispiel Buchstaben befinden. Auch gibt es Bilderbücher für die Kleinen zu kaufen, mit denen sich, wenn Mami und Papi sich die Zeit nehmen, sich auch so manches lernen läßt. Und dann gibt es ja noch die gute alte Sesamstraße, wo niedliche kleine Kerlchen die Buchstaben kindgerecht erklären. So läßt sich dann der Geldbeutel und auch der Computer vor größerem Schaden bewahren... ■

DIRK FUCHSER

SECRET SERVICE

Wie doch die Zeit vergeht . . .

Tja, Freunde, in diesen Tagen, der nächste Geburtstag naht unaufhaltsam, findet man Zeit zur Besinnung, zum Nachdenken, ja, zur Reflektion des... der... also ich meine, je älter man wird, desto schneller geht die Zeit eben vorbei, und ich merk' das schon so richtig. Wie schon der Dings damals sagte, der Dings äähh..., na der von dieser Gruppe da... 'Time' haben die doch gesungen, na DIE eben. Aber auch auf die alten Tage unternimmt man noch so manches schöne Ding, wie z.B. mit einem Mercedes-Transporter (Traktor) Golfs zersägen, haha. Nun gut, und dann gibt es solche Tage wie heute z.B. Fünf ganze Jahre gibt's die ASM nun, und deshalb flackert an meinem Platz ein Kerzlein im Sturm der Gratulanten. Ist 'ne Raucherkerze, damit ich ohne Gasmaske hier mein Dasein fristen kann – scheint wirklich was zu helfen, zumindest bilde ich mir das ein. Die nächste Ausgabe ist übrigens die April-Ausgabe. Wollen doch mal sehen, ob mir bis dahin nicht was Lustiges einfällt, mit dem ich Euch durch den Seifenkasten ziehe (der Gag wird dann sein, daß kein Gag drin ist, und alle danach suchen – aber keiner lacht). Wie dem auch sei, unsere ADRESSE, denn es soll tatsächlich Leute geben, die sie nicht kennen, lautet: Wilhelm Schenkebier (Gelächteraue), Postfach 870, 3440 Eschwege, oder ASM, Secret Service, Am Stad 35, 3440 Eschwege. Alles verstanden? Prima!

Turrican

Bei der C-64-Fassung des Games gibt's endlos Extras. Hier zwei Tips:

In Level 1-1 gehe man auf die höchste Plattform und springe mit einem kräftigen Anlauf nach links unten.

In Level 2-2 ist ein Fahrstuhl. Diesen erreicht man, indem man einen Bonusblock sichtbar schießt und dann auf diesen springt (ist wohl ein bestimmter Block). Nun sollte man eine merkwürdige Plattform sehen, die man betritt. Man düst mit ihr nach oben und findet sechs Extraleben sowie einen unsichtbaren Block. Die ganze Geschichte soll da ablaufen, wo man ein Extraleben in einer mit Stacheln gespickten Röhre bekommt.

Fred

The Spy Who Loved Me

Man komme auf die Idee und gebe (Amiga!) *MISS MONEYPENNY* ein.

Dirk Sanke

Anarchy

Hier haben wir ein paar Levelcodes für das Ding. Ein System war leider nicht angegeben.

Stage 02	5400	Stage 17	4709	Stage 32	9919
Stage 03	0101	Stage 18	3810	Stage 33	7320
Stage 04	3901	Stage 19	0511	Stage 34	2521
Stage 05	2602	Stage 20	6811	Stage 35	0622
Stage 06	9902	Stage 21	3212	Stage 36	3722
Stage 07	4303	Stage 22	0213	Stage 37	1223
Stage 08	9003	Stage 23	8213	Stage 38	4523
Stage 09	6904	Stage 24	5014	Stage 39	4124
Stage 10	3305	Stage 25	1015	Stage 40	1825
Stage 11	9305	Stage 26	8215	Stage 41	1926
Stage 12	3406	Stage 27	5116	Stage 42	9726
Stage 13	0407	Stage 28	0117	Stage 43	5927
Stage 14	6407	Stage 29	7017	Stage 44	0528
Stage 15	2008	Stage 30	5518		
Stage 16	7408	Stage 31	2819		

Flip it & Magnose

Unendlich Wasser gibt's (beim Amiga?) mit 'F1' und 'F2'.

Wild West World

Geldprobleme auf dem Amiga? Die werden jetzt gelöst: Man schicke einen Treck mit mindestens zwei Angestellten aus einer Stadt (oder von einer Farm) und gebe ihnen $3000 mit. Den Treck braucht, oder sollte, man nur ein Feld weit schicken.

Ist er angekommen, gebe man 'Trenne', klicke bei der Geldmitnahme die $3000 für die beiden Angestellten an und schicke sie zur Stadt/Farm zurück.

Nun hat sich das Geld verdoppelt (bei drei Angestellten verdreifacht etc.), da jeder Angestellte $3000 zurückbringt. Dies kann man beliebig oft mit beliebig vielen Angestellten machen, aber man sollte nie mehr als besagte $3000 mitnehmen, da das Risiko eines Diebstahls und das daraus resultierende Ausscheiden des Angestellten zu groß ist.

Hacky

Fortress of Fear

Es gibt einen Schlag, von dem nichts in der Anleitung steht. Wenn man das Steuerkreuz nach oben und dann auf B drückt, führt unser Ritter einen Schlag über den Kopf aus.

Leir Zantop

Dragon Strike

Es gibt eine Methode, Drachen, die um einen herumfliegen, recht sicher zu töten. Man fliege nach linke, gebe Vollgas und stelle die Lanze in die linke, untere Ecke. Nun wartet man ab und gewinnt fast (!) immer.

Marco



Asmik World

Hier sind (angeblich alle) Paßwörter zu dem Gameboy-Modul:

Stage 8: AXOLOTL
Stage 9: BLUTEN
Stage 10: CHIMERA
Stage 17: DEWLAP
Stage 24: ELYTRON
Stage 25: GILA
Stage 32: HYDRA
Stage 33: IBEX
Return Journey:
Stage 33: JEDOCH
Stage 24: KURZER
Stage 23: MINORCA
Stage 16: PANGOLIN
Stage 15: REMORA
Stage 8: SCARAB
Stage 1: ZAHNBELA

Gremlins 2

Man gebe (wieder bei einem unbekannten System) *SINATRA* in die Highscoreliste ein und kassiere seine (nicht Sinatras!) unendliche Leben. Für die verschiedenen Levels gebe man die jeweilige Levelnummer auf englisch ein, also *ONE, TWO, THREE* usw.

Christian Klein

Simon's Quest

Feierlich überreichen wir nun zwei Codewörter zu *Castlevania II*, die zu zwei verschiedenen Endbildern führen. Für beide Endbilder muß man allerdings dasselbe tun, nämlich dies:

Man laufe solange nach links, bis man zu einer Wand (Berg) kommt, an der es nicht mehr weiter geht. Man geht ganz bis zur Wand und benutzt das rote Kristall und kniet sich solange hin, bis ein Wirbelsturm kommt, der einen auf die andere Seite des Berges bringt. Nun steht man vor einer Tür (nicht reingehen!). Wenn man nun die ganze Zeit nach rechts spaziert, gelangt man zu Draculas Schloß. Wenn man die Kleinigkeiten hier erledigt hat, gibt's eines der beiden Endbilder. Hier nun die Codes:

1636 51H5
2 'Herzchen', 'Klammeraffe' 3 !379

und

1NKP H1H6
2! 'Klammeraffe' 3 'Klammeraffe' MD9

Sascha Bosanck

Atomic Robokid

Zumindest bei der Amiga-Version soll der Cheat mittels eines einzugebenden *TUESDAY 14TH* (mit Space!) aktivierbar sein. Was das wird? Energie-Auffrischung!

Ultima VI

Bei jenem Game gibt es (wohl in der PC-Fassung) noch drei 'Tastencodes', die man mal antesten sollte. Auf geht's:

'Alt 215': Die Uhr rückt um eine Stunde vor.

'Alt 213': Gleiche Wirkung wie *USE GEM*, man sieht seine Umgebung mit Adleraugen. Außerdem wird noch eine Zahl ausgegeben, z.B. 7521040230D11. '2104' gibt die aktuelle Uhrzeit an, '024' die X-Position, '0D1' die Y-Position und '1' die Ebene.

'Alt 214': Man muß X-Position, Y-Position und Ebene angeben, um zu diesem Ort zu gelangen.

Felix Bader

Z-Out

Während des Spiels soll man einfach *jk* eintippen. Ein System stand nicht dabei, wird wohl Amiga sein.

Martin

Ra

Einige Codewörter für die C-64-Fassung dieses Games könnt Ihr hier sehen. Nutzt sie weise, und behütet sie wohl usw.

Wilfried Neumann

Level	--> Code	Level	--> Code	Level	--> Code
1	COIN	34	NEAT	67	KALE
2	RAIN	35	MEAT	68	BASS
3	BEST	36	MEET	69	HIKE
4	DISK	37	BASE	70	HILT
5	FEAR	38	HEAD	71	GRUB
6	LOCK	39	HEAT	72	GLEN
7	LUCK	40	NEON	73	ENVY
8	KNOW	41	NOSE	74	DRIP
9	SONY	42	MOON	75	DRUB
10	FROG	43	DUST	76	CLOG
11	FULL	44	STAR	77	BARK
12	BULL	45	DATH	78	ARMY
13	FLOW	46	BACK	79	LAST
14	EVEN	47	SEEN	80	LAZY
15	CUBE	48	YEAH	81	SKIT
16	NEXT	49	COLD	82	SLAT
17	YEAR	50	KULT	83	TALE
18	ANTI	51	HIGH	84	TIRE
19	ARTS	52	DEEP	85	YOGA
20	DATE	53	COPY	86	ZEBU
21	ONLY	54	TURN	87	UNDO
22	MUCH	55	MODE	88	TUNE
23	PLAY	56	NOTE	89	TICK
24		57	HATE	90	ARAB
25	LATE	58	LOVE	91	TACT
26	WORK	59	PURE	92	SWAT
27	WELL	60	BLUE	93	RUIN
28	COME	61		94	RULE
29	DEAN	62	MARK	95	ROTA
30	DEBT	63	OPEC	96	RELY
31	EDAM	64	PROD	97	PLOY
32	ELAN	65	RAID	98	PEAT
33	NEED	66	LOLL	99	MOPE

Level 24 - RAIN und *Level 61 - LAMA.*
Leider stimmen die Codeworte nicht. Das Wort RAIN ist schon in Level '02' vorhanden und bei LAMA setzt das Programm den Level '00' ein.



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Dragonflight

No problems hat auch Matthias bei dem Spiel Dragonflight nicht: Seine Spielcharaktere erfahren von *Franklin* in *Scatterborne* nach Übergabe eines Päckchens, daß sich irgendetwas tut, wenn man am Kiefer des Drachens Pilze ißt. Aber wie, bitteschön, ißt man einen Pilz?

Loom

Kommen wir nun zu Loom, einem Spiel bei dem Axel Bock offenbar gewisse Probleme hat: Er kommt an einer Stelle im Spiel einfach nicht weiter. Mit seinem Baumstamm, d.h. mit seinem Boot, kommt er lediglich bis zu einer Windhose, die ihn regelmäßig zurückschleudert. Er fragt sich hier, ob er den Ton *G* können muß, um weiterzukommen. Wenn ja, wie bekommt er diesen dann? Braucht er dazu eine bestimmte Formel?

Galaxy-Force

Wer einen Cheat zu Galaxy-Force kennt, tut damit bei Bekanntgabe Robo-Cop einen großen Gefallen.

Fire and Brimstone

Nach einem Spezialisten in Sachen Fire and Brimstone sucht Paul, dem es nicht gelingt, in die vierte Ebene dieses Spiels vorzudringen. Auch in den Ebenen 1-3 erscheint ihm noch einiges rätselhaft!

F-14 Tomcat

Stingray kommt bei F-14 Tomcat in der Endwertung nur auf 48 Punkte. Da man aber mindestens 85 braucht, um Jets fliegen zu können, steht dieser ziemlich auf dem Schlauch.

Wie kommt man also auf die erforderliche Punktzahl?

Hyper Loderunner

Wie meistert man den Level 19 (Game Boy) am besten?

The Third Courier

„Wie kommt man in die sowjetische Botschaft in Ostberlin rein?" Es mag ja sein, daß sich so mancher Leser diese Frage noch nicht gestellt hat. Für David aus Freising ist diese neben anderen Fragen aber durchaus eine Beantwortung wert. Als Hauptakteur in The Third Courier beschäftigt er sich noch mit folgenden Fragen: Was für spezielle Geschäfte, Bars, Restaurants, Büros usw. gibt es in Westberlin? Wo findet er diese Gebäude? Was muß man in den öffentlichen WCs tun? Wo findet man Hildegard Frobel? Wieviel Zeit hat man? Kann man auch an anderen Plätzen außer im *Mission Support* und zu Hause Gegenstände finden und mitnehmen? Und die Hauptfrage: Was muß man tun, um den Third Courier zu fangen?

Shadows of Mordor

Nach Lösungstips oder einer Komplettlösung zu *Shadows of Mordor* sucht mal wieder ein Mister Unbekannt.

Catacombs

Dasselbige U.W.I. (*Unidentified Writing Object*) möchte auch Lösungstips zu Catacombs haben, sonst gibt es sich die Kugel. Es würde ihm aber hier auch schon genügen, wenn es in Erfahrung bringen könnte, wie man durch „die verdammte Tür" (O-Ton) kommt oder aber die Beine der Spinne erlangt.

Dragonflight

Thomas Krüger hat vor kurzem mit obengenanntem Spiel angefangen und hat einige Fragen offen, von denen hier zwei abgedruckt werden: Wo sind die Landkartenteile versteckt? Wie kann man durch die Wüste gehen, ohne großartig Hitpoints zu verlieren.

(Anm.: beim Durchblättern der letzten Ausgaben der ASM dürften sich alle weiteren Fragen für Dich klären, Thomas. Die ASM 10/90 sei dir hier besonders ans Herz gelegt!)

Auch „unserem Fan, the Running Man" (O-Ton) hat Dragonflight einige Kopfschmerzen bereitet und bittet Euch um Therapie: Wozu dient das Paßwort *Todeszauber*? Wo findet man die anderen *Eltam*-Teile? Mit welcher Waffe besiegt man Statuen und Kristallwächter? Wie kann man Königin Aurelien helfen und die Ratsphäre wiederfinden? Wie findet man den Schatten und wo? Wo gibt's den Orkschen Friedensvertrag?

Chaos Strikes Back

An zwei Stellen steckt Andreas aus Wiffertshausen mit seinen Abenteurergruppen fest: Mit seiner ersten Gruppe befindet er sich beim *Diabolical Demon Director* in Level 3 und will gern auf dem Ninja/Ros-Weg weitergehen um zum *Roundabout* zu kommen. Wie geht's? Seine zweite Gruppe ist im Level 6 auf dem *Magier/Dain-Weg* und sieht sich in dem großen Raum nach der *Bridge* unzähligen Falltüren gegenüber! Wo geht's weiter und wie bekommt man den Gegenstand in der Nische?

(Anm.: Eine Mega-Lösung zu diesem Spiel ist übrigens in der ASM Special 8/90 enthalten.)

King's Quest II + Manhunter I

Eine Sierra-Online Verehrerin kommt bei ihren heißgeliebten Spielen nicht weiter. Wer weiß also, wo der zweite Schlüssel bei King's Quest II ist und wie man die Tür vom *Antique Shop* aufbekommt.

Bei *Manhunter I* steht sie im *American Museum of Natural History* vor der wunderschönen Holztür, hinter der sich die Belohnung für das Labyrinth verbirgt. Wenn sie diese aber mit einer Brechstange öffnen will, wird sie jedesmal von einem Monster plattgemacht. Was nun?



Future Wars

I. Dittloff kommt bei Future Wars trotz der im Heft 1/91 veröffentlichten Lösung nicht weiter. Er ist im Gefängnis der *Crughons*, aber die Methode mit dem Gasbehälter und der Zeitung im geöffneten Luftschacht funktioniert nicht. Kann es ein Fehler im System sein? Für schnelle Hilfe wäre er dankbar.

Ultima VI

Meditieren und schreien hilft ihm auch nicht. Diese Feststellung machte Wolf-Dieter aus Weinsberg bei Ultima 6. Er kommt selbst bei 2000 Experience-Points im 6. Level nicht zu mehr *Spells*. Wer weiß Rat?

(Anm.: Kleine Information: In den letzten Ausgaben der ASM waren Teile einer Kopfnuß zu Ultima 6 enthalten. Einfach mal nachschauen!)

Centurion – Defender of Rome

Auch er hier soll mal zu Wort kommen: Christian M. möchte gern wissen, wie man zu den anderen Inseln kommen kann. Auch nachdem er Seeschlachten gewonnen hat, gelingt ihm dieses bis jetzt noch nicht.

Beyond Zork

Und schon wieder ein hoffnungsloser Fall: W. Spiekermann reibt sich an folgenden Fragen auf: Wie bekommt man den Helm in der Ruinensiedlung? Wie kommt man an den Christmastree-Monstern vorbei?

Dungeon Master

Eine unbekannte LeserIn kommt im vierten Level an dem Fallgitter mit der Fliege dahinter nicht vorbei. Wenn sie/er durch den Eingang will und den Kontakt verläßt, schließt sich die Gittertür, der sich in der Nähe befindliche Teleport bringt sie/ihn aber nur bis vor die Tür. Auch mit sämtlichen Gegenständen läßt sich der Türkontakt nicht schließen. Wer kann helfen?

Ultima IV

Kowalsky sehnt sich nach einer Komplettlösung zu *Ultima IV*. Außerdem weiß er nicht, wo die Runen sind. Zu guter Letzt ist ihm unklar, wo man die Partymitglieder finden kann und wie sie heißen.

Switchblade

Seit einem Jahr sucht Andreas aus Neuss nun schon nach einem Cheat bzw. Tips, die zur Lösung des Spiels führen. Er hat eine Amiga-Version und wäre Euch bei Hilfeleistung sehr zu Dank verpflichtet.

Immortal & Pool of Radiance

Wie man die drei Edelsteine am Ende des zweiten Levels von *Immortal* legen soll, um den Geheimgang, der angeblich als Ausgang fungieren soll, freizulegen, fragt Andreas M. aus B.

Bei *Pool of Radiance* könnte Andreas die genaue Position von Tyranthraxus gebrauchen, der angeblich der Endgegner sein soll und eine Drachengestalt hat.

... und ein paar Antworten

Falcon F-16

Nachfolgend die Problemlösung für die zwei Falcon F-16-Spezialisten Maverick und I.C.S. aus der ASM 11/90:

Zunächst einmal wäre anzumerken, daß der Lösungswunsch unnötig wäre, wenn die beiden im Besitz des vollständigen Originalhandbuchs wären. Leider gibt es aber auch ein unvollständiges Handbuch, in dem die Beschreibung der drei Missionen *Rattlesnake-Roundup, Double-Dragon & Dragon's Tail* fehlen! Das fehlerhafte Handbuch ist übrigens ein Fehler vom Hersteller. Bei der Firma *United Software* (vormals Ariolasoft) in Rietberg, welche als Vertriebspartner für Spectrum-Holobyte bzw. Mirrorsoft tätig ist, kann man die noch fehlenden Missionen erhalten.

Ohne den *Dragon's Tail* kann man die Mission *Double-Dragon* nicht erfolgreich abschließen, weil man ja nicht weiß, wo der erste Teil dieses Doppeldrachens liegt. Es handelt sich hierbei um eine Mission mit zwei Zielen, nämlich den beiden Brücken. Die erste ist eine Bogenbrücke. Für diese langt die Waffenart *Maverick-AGM-65B*.

Zu erreichen wäre dieses Ziel mit der Einstellung des *Waypoints* D4 für die Autopilot-Steuerung (Zum Einstellen die Tasten *ö* und *ä* benutzen.) Von den *Mavericks* sollte man ruhig zwei mitnehmen, falls man mal danebenfeuert. So, jetzt zum zweiten Ziel, womit eine Auslegerbrücke mit dem *Waypoint* D5 gemeint ist. Bei diesem Brocken kann man die *Maverick* vergessen. Hier muß es unbedingt eine *MK-84-2000-Pfund-Low-Drag-Bombe* sein. Alles andere bringt nur Lackkratzer. So, das wäre also der gewünschte Lösungsweg für die Mission.

Viel Erfolg für die beiden.

Klaus Hinrich Glodd

Legend of Faerghail

Uwe aus Frickenhausen kann Christian bei Legend of Faerghail weiterhelfen. Den Spaten benutzt man folgendermaßen:

a.) Spatenverleih
b.) Spaten benutzen.

Mit ihm läßt sich ein Geheimgang freilegen, in dem der Shaolinstab versteckt ist.

Um die Lichtschrankensperre auszuschalten, muß man im Süden des Levels einen Adamitklumpen suchen. Mit diesem geht man in die südöstliche Ecke, wo ein Zwergenkrieger auf das Lösungswort *Spingo* wartet. Nun nach Norden, wo ein Zwergenschmied aus dem Adamitklumpen einen Spiegelschild fertigt, mit dem man den Lichtstrahl reflektieren kann. Dort findet man das *Korona*. – der Halblingskrieger ist nur eine Statue. Die Tür zum Vulkan läßt sich nur öffnen, wenn nachfolgende Gegenstände in dieser Reihenfolge benutzt werden:

1.) *Korona* ergibt Ring.
2.) Schlüsselstab ergibt Stab.
3.) Den Stab am Morgen benutzen – öffnet die Tür.

Den Lavasee kann man nur im Steinsarg aus den Katakomben der Abtei *Sagacita* überqueren. Die Antwort auf die Frage des Feuerelementars wurde bereits veröffentlicht und heißt *UND*. Um an die Truhe des Schloßherrn zu kommen, geht man folgendermaßen vor:

Im zweiten Level des Schlosses den Vampir fangen, indem man die Mithril-

kugel benutzt (Der Fundort ist der Tempel der Drachendiener im Level 2.). Darauf erhält man einen „gefaßten Vampir“. Diesen benutzt man vor der Truhe. Dem Skelett kann man nicht mehr helfen. Die Paniktrommel ist zur Lösung erforderlich.

Der Anti-Magie-Ring soll den Träger natürlich vor zaubernden Gegnern schützen, was aber nicht immer klappt.

Noch ein Tip: Sollte ein Charakter das Zeitliche segnen, kann man ihn in der Stadt im Tempel wiederbeleben lassen, wobei die Erfahrungspunkte vervielfacht werden (Vorsicht, das geht nur 5-6 mal!).

Uwe P.

Maniac Mansion

Hier die Lösung zu der Maniac Mansion-Frage (Ausgabe 11/90):

Um den Tresor in Ednas Zimmer zu öffnen, benötigt man den Krug. Man findet ihn im Raum nach dem Eßzimmer. Weiterhin benötigt man zwei 10-Cent-Münzen, wovon eine im obersten Stockwerk in der ersten Tür zu finden ist. Um an die andere ranzukommen, muß man sich eines kleinen Tricks bedienen. Sie befindet sich nämlich in einem Sparschwein in Eds Zimmer. Erstmal sollte man hierzu das Paket angenommen haben, das der Postbote vorbeibringt, der nach ca. einer halben Stunde Spielzeit an der Tür klingelt. Damit ist man erstmal Eds Freund. Um die Münze zu holen, benötigt man anschließend zwei Personen. Eine sollte an der Haustür klingeln, damit Ed sich aus seinem Zimmer entfernt, die andere kann in der Zwischenzeit in dessen Zimmer gehen und das Sparschwein plündern. Eine Pepsi-Dose braucht man übrigens auch. Man findet sie im Kühlschrank. Zuerst füllt man jetzt den Krug mit dem Wasser des Swimmingpools und nimmt sich die Pepsi-Dose. Damit gehe man in den Raum mit der fleischfressenden Pflanze (letzte Tür). Nun gießt man das Wasser aus dem Swimmingpool in den Blumentopf und gibt der Pflanze gleich darauf die Pepsi-Dose. Jetzt sollte sie gewachsen sein und nicht mehr beißen – sie rülpst lediglich noch. Wenn man jetzt an ihr hochklettert, gelangt man zu einem Teleskop. Man wirft die zwei 10-Cent-Münzen in den Schlitz und drückt zweimal den rechten Knopf. Wenn man vorher das Bild mit einem kleinen Schlüssel aus Ednas Zimmer geöffnet und das Licht im Tresorraum angeschaltet hat, kann man letztendlich mit dem Teleskop die Safe-Nummer ablesen. Das war's zu dieser Frage.

Zusammengeschrieben aus Beiträgen von

Salmai Quari u. D.S.L

Dragon Wars

Jetzt hätte ich doch glatt vergessen, die Dragon-Wars-Antwort auf Stefan Kusterers Frage aus der ASM 6+7/90 mit aufzunehmen. Hier ist sie:

Die *Crossed Oaks* gibt es nicht. Das *Enkidu Totem* muß man den Wächtern auf der *Scorpion Bridge* zeigen, um durchgelassen zu werden. Den *Signet Ring* muß man dem Dockwächter in der *Snakepit D. City* zeigen, um nach *Kingshome* zu kommen. Hier den Wachen zeigen, um rein- und rausgelassen zu werden. Der *Sing Ring* ist unwichtig, ebenso wie der *Laught Staff*. Das *Ankh* benutzt man beim Drachen von Lansk. Man bekommt das *Dragon Gem*, welches man der *Dragon Queen* zeigt, die sich im *Dragon Valley* (im Westen der *Easter Isles*) befindet. Diese hilft einem im Kampf gegen *Namtars* Armee, wenn man das *Dragon Gem* benutzt. Die *Rare Books* und das *Old Peg Leg* sind unwichtig. In den Raum im *Bizanople Dungeon* kommt man, wenn man bei der Treppe auf die Frage mit *„Yes“* antwortet. Dies geht nicht, wenn man sich schon vorher mit *Prince Jordan* verbündet hat. Nach einiger Zeit holt man Euch aus dem Raum.

Master of the Dragons

Leisure Suit Larry I

Den Fahrstuhl im Casino bekommt man ganz einfach auf, indem man der weiblichen Fachkraft die Pillen gibt, die man sich vorher von der Fensterbank geholt hat. Diese erreicht man folgendermaßen: man geht in *Lefty's Bar* im Raum rechts an dem fernsehguckenden Pimpf vorbei die Treppe hoch. Im Raum oben steigt man aus dem Fenster, und rechts neben dem Balkon erblickt man dann auch schon die Fensterbank mit den Pillen. Man nimmt das Seil, mit dem man von *Fawn* gefesselt wurde und bindet es ans Geländer und sich selbst um den Bauch. Nun dürfte es ein leichtes sein, an das Fenster zu kommen. Mit dem Hammer, der unter dem Balkon in der Mülltruhe ist, schlägt man die Fensterscheibe ein und nimmt die Pillen an sich.

Leisure Suit Larry II

Im Flugzeug befindet sich der Exit im Raucherabschnitt unten rechts (quasi rechts vorne!). Sichtbar ist der Ausgang nicht. Man öffnet den Exit mit *Use pin in padlock, Turn handle* und *Open door.* Bevor man jedoch die Tür öffnet, sollte man den Fallschirm mit *Wear parachute* anlegen. Voraussetzung zum Öffnen der Tür ist, daß man sich vorher im Flughafengebäude etwas zu essen gekauft und aus selbigem Fraß die Sicherheitsnadel entfernt hat.

Leisure Suit Larry III

Die Urkunde bekommt er im *D.C. & H.* Dort spricht man mit dem Assistenten. Der Assistent führt einen zur Rechtsanwältin. Die fragt man nach einer Besitzurkunde. Danach geht man in die *Comedy Hut.* dort setzt man sich zu *Al* und talkt sich einen. Nach Abschluß der Szene mit dem Zauberer (der sich in eine Ente verwandelt) geht man zurück zur Rechtsanwältin und nimmt die Urkunde an sich, die nun fertig ist.

Space Quest I

Um mit dem Raumschiff von *Ulence Flats* wegzufliegen, muß Roger Wilco nur den Sektor (*HH*) eintippen, welchen er vom Wirt im nahegelegenen Stübchen gehört hat.

Um aus der *Deltaur* herauszukommen, geht Roger nach dem Auslösen des Selbstzerstörungsmechanismus des *Star Generators* zu dem toten Wächter und durchsucht ihn. Am Generator drückt er den Knopf und schaut auf den Panel. Dort gibt er den Code 6858 ein. Irgendwo im Raumschiff ist eine Tür, die sich bis jetzt noch nicht öffnen ließ. Nun kann Roger sie öffnen. Hinter ihr verbirgt sich ein kleiner Raumgleiter, mit dem Roger auf seinen Heimatplaneten fliegt.

Space Quest II

Um die beiden Männchen nach dem Canyon auf sich aufmerksam zu machen, folgt Roger den beiden Eingeborenen nach dem Sturz aus der Höhle. Wenn die beiden dann vor einem Stein stehenbleiben, sollte man diesen einfach *„say word“* sagen, worauf sie den Stein beiseite schieben und somit für Roger der Weg durch ein riesiges Labyrinth frei wird. Be-



vor er in dieses hineinklettert, sollte er sich das *Gem* in den Mund stecken, denn dann gibt's auch Licht.

King's Quest III

Der Magier geht einmal im Verlauf des Adventures auf eine Reise, ein anderes Mal wünscht er zu ruhen. In der Zeit, da er zu Hause und wach ist, muß *Gwydion* alias Alexander die Sachen unter seinem Bett verstecken. In der anderen Zeit kann er im Keller zaubern, wie er lustig ist. Hat er später die richtigen Utensilien zusammengeklaubt, zaubert er ein Gericht, das denjenigen, der es ißt, in eine Katze verwandelt.

Da *Manannan* nach dem Schlafe etwas zu essen wünscht, gibt Gwidion ihm die Zauberei. Von da an ist er den Magier los und kann sich endlich wieder richtig frei bewegen.

Stephan Schopohl, Tim Niemann

Zombie

Hier kommt eine blitzschnelle Antwort auf die Frage von Stefan aus der ASM 12/90: Hier ist die Komplettlösung zu Zombie: Zuallererst nehme man sich einen der vier Leutchen (Geheimtip: Nicht Blondie, weil er als einziger den Hubschrauber fliegen kann!) und gehe in den Waffenladen im 2.Stock. Dort nehme er sich eine Waffe und los geht die Horrorshow!

Im dritten Stock befindet sich ein Laden namens *Video 2*. Hier nimmt man sich die Videokassette und geht damit in den ersten Stock in den Hi-Fi-Laden. Dort Videorecorder und Fernseher anklicken, Kassette in den Recorder einlegen und Recorder nochmal anklicken. Jetzt wissen wir endlich, wie man Zombies killt; durch einen einzigen gezielten Kopfschuß. Ab in den zweiten Stock, im Seitengang steht an der Wand das Wort „ZLU". Hier rückwärts marschieren und, siehe da, wir sind im Büro. Geheimtip 2: Wenn „ZLU" an einer Wand steht, ist dahinter immer ein Raum. Man kralle sich die Schlüssel und das Walkie-Talkie und gehe zum Lift. Die Zombies im Fahrstuhl abknallen und in den vierten Stock fahren. Hier muß man den Schlüssel in die Selectbox klicken, sonst kommt man nicht aus dem Fahrstuhl raus. In der Stromzentrale liegen die LKW-Schlüssel auf dem Boden. Man braucht nur einen mitzunehmen, weil jeder bei jedem Laster paßt. Den Schlüssel für den vierten Stock und das Funkgerät im Fahrstuhl abstellen. In den ersten Stock fahren und raus aus dem Shopping-Center. Nun müssen die drei Trucks vor die Ein- und Ausgänge gefahren werden, und das geht so: Tür anklicken, einsteigen, Schlüssel mit Lenkrad benutzen. Jetzt dürfte der Motor laufen. Nun klickt man das Gaspedal an. Dies solange bis man in der Textbox lesen kann: „Ausgang blockiert!".

Geheimtip 3: Wenn man draußen die beiden anderen Lastzüge sucht, sollte man ganz eng an der Hauswand entlanggehen, weil man sonst ganz schnell ein Schnitzel ist. Kluge Köpfe haben sicher schon gemerkt, daß man nicht mehr in das Kaufhaus hineingelangen kann, wenn man einmal die Eingänge blockiert hat.

Keine Panik: Figur einfach draußen stehen lassen und abwarten. Von oben holt man sich eine andere Figur und besorgt sich 'ne Waffe. Dann sollte man mit dieser in den Seitengang im dritten Stock gehen. An der Wand steht „Contact Ubi Soft". Nun rückwärts gehen und man befindet sich im Elektronik-Laden. Die kleine Schachtel, die sich auf dem Regal befindet, sollte man näher betrachten. In ihr befindet sich nämlich eine Sicherung, die man natürlich an sich nehmen sollte.

Zurück auf dem Hauptgang öffnet man den blauen Schrank und nimmt sich die Gummihandschuhe und den Benzinkanister. Den Kanister stellt man im Fahrstuhl ab. Jetzt holt man sich die Frau von oben, geht im zweiten Stock in den *Vitallic-Shop*, öffnet die blaue Box und nimmt sich die Taschenlampe. Mit beiden fährt man anschließend in den Keller; Taschenlampe einschalten, nach links bis zur Wand gehen, dann zwei Schritte rückwärts und zuletzt zwei Stampfer nach rechts. Nun sollte man folgendermaßen vorgehen: Die Frau sollte die Taschenlampe eingeschaltet in der Hand halten; der Typ sollte den Sicherungskasten öffnen, sich die Gummihandschuhe anziehen (sonst Stromschlag) und die Sicherung einsetzen. Mit der Frau geht's zurück zum Lift und ab in den vierten Stock. Hier drückt man auf dem Schaltpult den roten Knopf und ein Licht geht auf, bzw. an.

Hiermit ist auch die Jagdsaison auf alle Zombies im Kaufhaus eröffnet! Danach beginnt der langweiligste Teil des Spiels: Alle toten Zombies in den Fahrstuhl schleppen, und dann alle in den Kühlraum legen! Nach getaner Arbeit schaltet man das Funkgerät ein und stellt es im Kühlraum ab. Wenn man gute Arbeit geleistet hat, steht dann in der Textbox so etwas wie „Danke, wir kommen", wenn nicht, muß man das ganze Haus nochmal absuchen. Jetzt holt man sich den Gartenschlauch aus dem Laden im ersten Stock und nimmt sich den Benzinkanister. Wenn man jetzt etwas ohne Haare auf dem Kopf, mit Stiefeln an den Füßen und Baseballkeulen sieht, sind das Skinheads. Will man sich unbedingt mit ihnen anlegen, sollte man schon gut zielen können, weil sie einem sonst ganz schnell die Birne weichklopfen (oh ja!). Das beste ist, man geht gleich mit Schlauch und Kanister raus aus dem Kaufhaus und sucht das Wohnmobil der Skinnies. Hat man es gefunden geht's los: Tankdeckel öffnen, Kanister abstellen und Schlauch benutzen. Damit ist der Hubschrauber aufgetankt. Schließlich sollte man alle Leute zusammentrommeln und in den Heli einsteigen.

Nun mit Blondie starten und sich freuen. Sollte während des Spiels mal eine der Figuren krank aussehen, geht man einfach zum Imbiß, ißt ein paar Hamburger und schlürft Cola. *Alex P.*

The Yawn

Die unter Hint-Hunt gestellte Frage aus der ASM 1/91 möchte eine weitere Unbekannte wie folgt beantworten:

An dem pinkfarbenen Ritter kommt man vorbei, indem man ihm die Gummirüstung aus dem königlichen Schlafgemach gibt. Man geht nun weiter bis in die dunkle Höhle, schaltet seine Lampe ein und stößt bis zur Drachenhöhle vor, in der man der Prinzessin den Kopf deplaziert. Der Drache fliegt einen dann gerne in eine Berglandschaft. In dieser geht man solange nach Norden, bis man zu einer Tür kommt, vor der eine Krone liegt. Diese nimmt man an sich. Nun kommen die vielen Schlüssel zum Einsatz. Mit ihnen öffnet man die Tür, hinter der eine weitere Tür ist, hinter der sich, na was denn wohl, eine größere Anzahl von Türen befindet. Letztendlich befindet man sich im Zimmer der Programmierer, die einem ein Listing überreichen. Mit diesem geht man den ganzen weiten Weg zum Königsschloß zurück. Im Teich des Gartens sitzt jemand, der auf die Krone wartet. Zum Dank kriegt man einen Gegenstand, mit dem man in Verbindung mit dem Listing die lila Tür öffnen kann. Das wär's!

„Ma waaas es net!"
(hessisch)

Legend of Blacksilver

Hier sind mal wieder zwei Tips zu *Legend of Blacksilver.* Margrit greift auf die Fragen aus der ASM 10/90 zurück:

1.) In der Burg *Citadel* erfährt man vom Hofnarren das Paßwort für den Teleporter hinter dem magischen Raum. Es heißt *Rainbow.*

2.) Der König sitzt im untersten Level der *Marthbane Tunnels.* Händigt man ihm den *Signet Ring* aus, teleportiert er sich ins Schloß. Ist man aus den Tunnels heraus und findet man sich im Schloß ein, kann man danach durch die Erlaubnis des Königs ein Schiff für die Reise zum anderen Kontinent *Maelbane* kaufen. Und Schluß!

Margrit Flucks

Shadow of the Beast II

Christian hatte in der ASM 1/91 ein paar Fragen zu Beast II. Das Paßwort lautet *Oberon.* Nun geht man zu den Drachen. Dort wird man nach dem Paßwort gefragt. Nachdem der Steinfels hochgezogen wurde, gelangt man in ein Haus, oder was auch immer es ist. Weiter rechts findet man die gesuchte Schriftrolle (*Parchment*). Den zerkleinerten Stein schiebt man nun auf die Wippe, klettert das Seil hoch und springt auf das untere Ende der Wippe. Jetzt schnell nach links und in den Käfig gestellt. Oben angelangt, erledigt man den kleinen Drachen und schlägt gegen das Bündel an dem Ast. In dem Bündel war jemand gefangen, der Euch aus Dankbarkeit für seine Erlösung das gesuchte Paßwort verrät.

Nicht zu ermitteln

Dragon Wars

Ein treuer Leser hat sich mal wieder erbarmt und uns die Antwort zu Henrik Hoppes Frage aus der ASM 1/91 zugeschickt: Die *Jade Eyes* findet man im *Smugglers Cove,* wenn man die Piraten im Kampf besiegt hat. Diese kann man dann bei den *Dwarf Ruins* benutzen, worauf eine Wand verschwindet. Über eine Treppe nach unten gelangt man dann in die altbekannte *Dwarf Clan Hall.*

Stefan Kusterer

Champions of Krynn

Das Problem, das in ASM 1/91 angesprochen wurde, ist ganz einfach aus der Welt zu schaffen. Die Karten, die einem da überreicht werden, sind nämlich einfach falsch!! Aber zunächst sollte man wissen, daß man beide Städte nur dann betreten kann, wenn man die entsprechenden Aufträge im *Outpost* zwischen *Gargath* und *Jelek* bekommen hat. Außerdem weicht die tatsächliche Lage der beiden Orte von den eingezeichneten Kreuzen bei den *Journal Entries* 18 bzw. 62 etwas ab: Die *Ogre-Base* liegt genau zwei Schritte östlich vom Eingang zu *Gargath,* das *Ancient Tomb* liegt genau zwei Schritte nördlich vom Outpost zwischen *Gargath* und *Jelek.* Geht man mit dem Cursor auf eines der beiden Felder, fragt das Programm - genau wie bei den anderen Städten - von selbst, ob man diese Orte betreten möchte, was man dann nur noch bestätigen muß.

Arno Nym

Battletech

Neues aus der Battletech-Welt ist diesmal auch zu vermelden (s. ASM 1/91): Wenn man bei *Dr. Tellhim (Investors Hut)* war, geht man zu einer kleinen länglichen Insel, die süd-süd-östlich von besagter Hütte entfernt ist. Dort gelangt man in das Sternenbund-Lager. *Siegfried Mede*

Space Rogue

Udo (ASM 12/90) sei hier mitgeteilt, daß der *Hyperbooster* nur eine Spritze ist und kein Hyperraumantrieb.

Bernd Schönfeldt

Puzznic

Auf Anfrage aus ASM 01/91 kommen hier noch einige Puzznic-Codes:

Level 48: ICHI NICH, Level 49: IGAN BARO, Level 50: PASS WORD, Level 51: MINA SAMA, Level 52: NO.O KAGE, Level 53: DE.N ANTO, Level 54: KASH IAGA, Level 55: RIMA SITA, Level 56: THAN KYOU, Level 57: MAID OOKA, Level 58: IAGE ITAD, level 59: AKIM ASHI, Level 60: TEAR IGAT.

Mr. Nobody

Inspektor Griffu

An dem Vampir kommt man mit Hilfe des Kreuzes vorbei, meint Nick zu Davids Hilferuf.

(Anm.: Man kann aber auch in ASM 2/91 die Kopfnuß durchlesen.)

Ultima V

Auch der Ultima V-Beitrag aus der ASM 1/91 kann hier beantwortet werden:

Die *Shard of Falsehood* liegt in der Unterwelt des Dungeon *Deceit.* Um sie finden zu können, braucht man zwei Gegenstände: Den *Magic Carpet* zum Überfliegen des Wassers und den *Grapple* zum Überqueren der Berge. Von dem Ausgang des Dungeons in der *Underworld* geht man folgenden Weg: Südwest (über die Berge klettern), an der ersten Abzweigung wieder SW, NW (in eine große, von Bergen umgebene Höhle), über die Berge an der Westwand der Höhle klettern. Dann befindet man sich am Ufer eines riesigen Sees, in dessen Mitte eine Insel liegt, die man mit dem Teppich erreichen kann. Auf ihr liegt die besagte Insel. . . .

Rüdiger Psotta

Ultima IV

Die Ultima IV-Tips lassen auch nicht lange auf sich warten:

1.) Entweder drückt man *O (Open)* und dann die Richtung, oder man drückt *J (jimmy-lock).* Dafür benötigt man aber Schlüssel. Diese sind in jeder Gilde erhältlich.

2.) Druiden gibt es in *jew* viele. Die Druiden am Feuer verraten das Mantra (*Beh*). Ein Druide weiß, wo der Schrein liegt. Und ein weiterer Druide macht auf *Talfaura* aufmerksam (Rune).

3.) Bei Talfourd gibt es keinen Auftrag. Man fragt nach der Rune, worauf er eine Frage stellt. Die Frage sollte man mit „Nein" beantworten, worauf Talfourd den Spieler dazu aufruft, Buße in einer Zelle zu tun. Man geht ins Gefängnis (Tür links im „Gerichtssaal") und unterhält sich mit einer der beiden Wachen, die da herumstehen. Man fragt die Wache nach ihrem Job. Sie fragt dann, ob man gekommen ist, um sich selbst einsperren zu lassen. Man antwortet mit „ja", woraufhin die Wache zwei Zellen zum Aussuchen anbietet. Da Talfourd etwas von einem *Felon* erzählt hat, wählt man die entsprechende Zelle aus. Die Wache sagt einem dann, welche der Zellen dies ist. Man geht in die entsprechende Zelle und sucht ein wenig herum, bis man die *Rune of Justice* gefunden hat. Man muß nicht unbedingt so vorgehen, man kann auch einfach in das Gefängnis spazieren und die Rune herausholen, ohne sich mit Talfourd und den Wachen abzusprechen. Allerdings tut man mit der oben beschriebenen Methode auch noch was für seine Tugenden.

Detlef Köhlers



Legend of Faerghail

Weitere Unklarheiten von Jürgen (ASM 12/90) können hiermit beseitigt werden:

1.) Über den Lavasee kommt man mit dem Steinsarg, den man ganz im Südosten des zweiten Levels der Katakomben findet (ganz in der Nähe – hinter einer Geheimtür ist auch der Erfahrungstrank!).

2.) Beim Abgrund sollte man es mal mit dem Shaolinstab versuchen!

3.) Diese Frage kann nicht geklärt werden, da die Ortsangabe zu ungenau ist.

Fragen 4 und 5 hängen zusammen: dem Elfenwächter sagt man *Was*, dann bekommt man einen Eisenschlüssel. Die Tür zum Elfenkerker kann man einrennen. Den Eisenschlüssel benutzt man bei jeder Zellentür. Irgendwo ist ein Zwergenkrieger. Den Namen, den dieser von sich gibt, sollte man sich merken; er lautet *Spingo*. Dieser ist später noch sehr wichtig.

Weil's so schön ist, werden die Antworten zu Christian's Fragen aus der ASM 11/90 gleich noch drangehangen:

1.) Mit dem Spaten gräbt man den Schacht zum Shaolinstab frei. Graben sollte man an der Stelle der unten abgedruckten Karte, an der ein Kreuzchen vermerkt ist.

2.) Das Ding nennt man *Pflug*.

3.) Wenn man einen Klumpen Erz hat, sollte man diesen einem Zwergenschmied geben, der da irgendwo in der Ecke sitzt. Der macht daraus einen Schild, der den Lichtstrahl reflektieren kann.

4.) Dem Zwergenschmied sagt man *Spingo*.

5.) Den versteinerten Halbling erweckt man mit dem Lebensstab, den man in den Zwergenminen findet (Level 5).

6.) In den Vulkan kommt man mit dem Stab, den der Zwergenschmied aus dem Schlüsselstab (Tempel der Drachendiener), dem Smaragd (Schloß) und der Krone (Zwergenmine) fertigt. Achtung: Das geht nur in der Morgendämmerung.

8.) An den linken Finger des Vampirs kommt man überhaupt nicht.

9.) Man muß den Schloßherrn mit der Mithrilkugel einfangen, und bei den Schildern „Nur für den Schloßherrn" immer die Kugel benutzen. In Level 3 findet man in einer Nische den Smaragd.

10.) Dem alten Veteranen gibt man gar nichts. Das ist nur ein Gag.

Der Unbekannte

Sokoban II

1.1	ちあちけ 17 1 17 9	2.1	あちけは 1 17 9 26	3.1	ちあつあ 17 1 18 1	4.1	あちこつ 1 17 10 18
1.2	おちけの 5 17 9 25	2.2	なあちい 21 1 17 2	3.2	おちこち 5 17 10 17	4.2	おあつこ 5 1 18 10
1.3	おちけて 5 17 9 19	2.3	おあちし 5 1 17 12	3.3	なちこひ 21 17 10 27	4.3	おあつえ 5 1 18 4
1.4	なちさて 21 17 11 19	2.4	なちてし 21 17 19 12	3.4	おあしひ 5 1 12 27	4.4	なちとえ 21 17 20 4
1.5	なうさて 21 3 11 19	2.5	なううし 21 3 3 12	3.5	おてふひ 5 19 28 27	4.5	なうええ 21 3 4 4
1.6	ぬうひて 23 3 27 19	2.6	ぬうてふ 23 3 19 28	3.6	きてしさ 7 19 12 11	4.6	ぬうとと 23 3 20 20
1.7	ぬさてひ 23 11 19 27	2.7	きひさし 7 27 11 12	3.7	ぬさとて 23 11 20 19	4.7	きひしえ 7 27 12 4
1.8	まさてて 31 11 19 19	2.8	そひさえ 15 27 11 4	3.8	そさとひ 15 11 20 27	4.8	まひしし 31 27 12 12
1.9	そさてぬ 15 11 19 23	2.9	まひさく 31 27 11 8	3.9	まひとま 31 27 20 31	4.9	そさした 15 11 12 16
1.10	そひぬぬ 15 27 23 23	2.10	まさそく 31 11 15 8	3.10	まさくま 31 11 8 31	4.10	そひみた 15 27 32 16

Thomas Dickenbrok

TIPS

Das Magazin

Hier die Paßwörter für das C-64-Datex-P:

1. Heimdal
2. Tschako
3. Atacama
4. Nemesis
5. Changai
6. Zwinger
7. Zyklame

Timo Lemburg

Test Drive 2

Schonmal bei der Amiga-Version in Level 2 *BRULE* eingegeben? Nein? Dann tut's und achtet auf die Schilder am Straßenrand!

Rainer John

Toyota Celica GT

Wenn der Wagen beim Amiga von der Fahrbahn abkommt, was ja mal vorkommt, drückt man blitzschnell die Taste *Help* und den Feuerknopf, weil man auf diese weise Art nämlich nicht mit 20 Plussekunden 'belohnt' wird.

Damian Stolarek

Z – Out

Zuerst noch den zweiten Teil des Cheats: Die Taste *J* (festgehalten) sowie die Tasten *1-6* befördern Euch in die jeweiligen Levels. *S. D./K. L.*

Back to the Future 2

Man begebe sich in den Pausenmodus und tippe *THE ONLY NEAT THING TO DO* ein. Dabei beachte man, daß man das *Z* mit dem *Y* vertauschen muß. Wenn man das erfolgreich absolviert hat, stehen einem unendliche Leben und ein Levelcheat zur Verfügung, den man mit *Y* aktiviert (nächster Level).

Renato Flückiger

Strider

Auf dem Sega-Mega-Drive, und nicht auf dem Homecomputern, soll angeblich eine Continue-Funktion existieren. Während der Herr im Vorspann seine Stimmbänder rotieren läßt, drücke man *A, C, B, C, A*. Wenn man das schnell genug erledigt, sollte am Ende eines Spiels *Continue* auf dem Screen erscheinen.

P.S.: Dasselbe kann man auch am Ende eines jeden Games ausprobieren.

Marc Bernhardsgrütter

Extase

Bei dem Game mit der abgefahrenen Musik gebe man den Levelcode *3976* und erfreue sich am Start im Level 'Mystic Crisis'.

Thomas Richter

Panza Kick Boxing

Ist man während eines Kampfes zu schwach, um noch zu siegen, drückt man *ESC*. Man gelangt wieder ins Menü und kann den Kampf noch einmal beginnen.

Jörg Lissa

Dragon's Lair II – Time Warp

In dem Moment, in dem die etwas füllige Frau auf Dirk losgeht, gebe man *Return* und den Satz *GET MORDROC DIRK* Leerzeichen ein, um sich gemütlich zurücklehnen zu können.

Wer will, kann aber auch eine fast komplette Lösung bekommen, und die geht so:

L / U, R / F, R / U, L, L, O, O, U, U / F, O, F / O, R / L, F, L / U, F / F, L, L, F / F, R, F / O, F, F / O / F, O / R / U, F, U, F, L, R, O / U / U, R, O / U, O / U, L / O, O / L, U, O, R / F, F, R, O, R, L.

So, und wer jetzt noch bei Bewußtsein ist, dem sei auch verraten, wie der Name des Einsenders lautet, nämlich. . . .

Markus Kauth

Jeanne d'Arc

Wenn einmal das Volk revoltiert, sperrt man am besten ein paar der eigenen Landsleute ein und läßt sie gleich darauf wieder frei. Da das den Volk zu gefallen scheint, hören nun mindestens zwei Landstriche zu revoltieren auf und zahlen wieder brav ihre Steuern.

Thies Pfeiffer

Powermonger

Also, um viele Leute (also ein großes Volk) zu bekommen, geht man am besten so vor:

Man greife die Dörfer immer in passiver Stellung an, warte bis man gewonnen hat und holt sich dann in aggressiver Einstellung die Leute und das *Food* aus dem Dorf heraus.

Bei Angriffen ist ein Katapult oder eine Kanone sehr nützlich. Um möglichst schnell ein solches Hilfsmittel zu erlangen, gehe man aggressiv in ein Dorf und gebe den Auftrag zum Erfinden von Dingen – siehe da, ein Katapult. Eine Kanone gibt's nur, wenn eine Mine in der Nähe aufgebaut wird oder bereits besteht.

Sven Krause

Venus

Statt der üblichen Levelcodes kann man auch noch einige Cheat-Codes eingeben:

PLUTO – unendliche Munition

SATURN – Bonusräume werden sichtbar

MERCURY – man kann fliegen

MARS – man hat volle Bewaffnung

JUPITER – unendlich Zeit

Captain Brainbreaker

Resolution 101

Für alle Spieler, die in einem Level bei diesem Game hängengeblieben sind, hier die Rettung (aber wahrscheinlich nur für Amiga-Besitzer):

Wenn man keine Savedisk hat, legt man besser sofort ein an.

Nun gut, jetzt wird ein Spielstand auf die Disk geschrieben. Los, Freunde, den Diskettenmonitor raus, und ran an die Buletten. Jeder 10. Block enthält einen Spielstand. Das fünfte Langwort enthält die Nummer des Levels, den man zuletzt geschafft hat. Selbstverständlich muß man auch hier auf das hexadezimale Zahlensystem achten.

Im sechsten Langwort stehen die Punkte (ebenfalls Hex), die man bisher erreicht hat.

Nun noch etwas für die Freezer-Besitzer: Man findet den Counter für die Beweise, die man noch braucht, um den Oberfiesling zappen zu können, in der Adresse D16F wieder. Diesen Counter darf man aber nicht gleich auf Null setzen, da das Programm sonst leicht mal abschmiert.

Ren Widmer

Thunder Force III

Wieder nehme man sich sein MD und mache dies:

Ohne ins Optionsmenü zu gehen, startet man das Spiel und kann hiernach jederzeit im Spiel in der Pausenmodus gehen, das Joypad zehnmal nach oben braten, zehnmal nach unten kochen und dann schließlich noch *B* grillen. Man hat nun sämtliche Waffen zur Verfügung. Wenn man nun noch das Spiel mit *Start* und *A:* startet, bekommt man gleich noch zwei Beiboote dazu.

Starflight

Hier ein paar sehr nützlich Koordinaten zu dem Programm auf dem PC:

Planeten die man besiedeln kann :

Koordinaten	Orbit\Planet	Mu's
68,66	1	55000
145,107	4	50000
149,133	4	40000
149,133	5	40000
118,146	6	40000
149,173	4	40000
17,213	2	35000
98,82	2	35000
88,78	2	35000
91,86	4	35000
86,80	5	35000
145,168	3	35000
151,68	2	35000
169,2	3	35000
137,153	4	30000
163,46	6	30000
234,20	4	30000

Wurmlöcher :
(in beide Richtungen)

Koordinate		Koordinate
106,139	<->	65,181
64,186	<->	31,184
35,186	<->	23,199
128,105	<->	146,112
126,87	<->	173,88
148,166	<->	170,93
104,82	<->	118,107
180,86	<->	237,153

Chambers of Shaolin

In der ASM 9/90 war zwar schon ein Tip zu Chambers of Shaolin, aber das hat diesen Jungs nicht gereicht. Sie fanden heraus, daß die Werte codiert gespeichert werden. Die Tabelle zeigt, wie sich der Code zusammensetzt. Auf der Diskette sind für jede der vier Eigenschaften zwei Bytes (in Hex also jeweils vier Stellen). Jede Stelle hat ihren eigenen Wert (siehe Tabelle). Diese addiert man, um der wirklichen Wert zu erhalten.

Hier ein Beispiel: Um '999' zu erhalten, nimmt man für die erste Stelle das 'E' (7), für die zweite Stelle die '4' (32), für die dritte Stelle '0' und für die vierte Stelle die '5' (960). 'E405' ergibt also 999 (7+32+0+960).

Der höchste erreichbare Wert ist 'FFFF' (2535), von dem aber nur '535' angezeigt wird.

Je höher die Werte sind, desto eher kann es zu geringfügigen Problemen mit der Grafik kommen, also sollte jeder für sich das Mittelmaß finden und sich seine eigenen 'genehmen' Werte ausrechnen.

Dieses Verfahren kann man auf alle vier Eigenschaften anwenden. Die restlichen 8 Bytes beziehen sich auf die Schläge. Wenn man überall '80' einsetzt, geht alles klar.

Hier also die nötigen Tabellen:

	1. Stelle	2. Stelle	3. Stelle	4. Stelle
0	0	0	0	0
1	8	128	48	768
2	4	64	24	384
3	12	192	72	152
4	2	32	512	192
5	10	160	560	960
6	6	96	536	576
7	14	224	584	344
8	1	16	256	1096
9	9	144	304	864
A	5	80	280	480
B	13	208	328	1248
C	3	48	768	1288
D	11	176	816	1056
E	7	112	792	672
F	15	240	840	1440

P.S. Wer es noch nicht gemerkt hat, die Charakterdisk ist ST-Amiga kompatibel.

```
-- DISK-ROYAL -- DISKEDITOR: TRACK:00 SEKTOR:01 HEAD:0 CLUSTER:0
000-56 4F 4C 33 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  VOL3............
010-00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
020-00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  ................  (0.445)
030-00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
040-00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
050-00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
060-00 00 00 00 F2 72 B2 4A 32 82 04 04 04 04 00 60  .....r.J2.......  ] 1. Charakter
070-FA 00 26 00 AA 00 46 00 80 80 80 80 00 80 00 00  ..&...F.........  ] (Normal)
080-00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
090-00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
0A0-00 00 00 00 AA B2 92 2A 4A A2 04 2A 04 04 00 E0  .......*J..*....  ] 2. Charakter
0B0-E4 05 E4 05 E4 05 E4 05 80 80 80 80 80 80 80 80  ................  ] (mutiert)
0C0-00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
0D0-00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
0E0-00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
```

____ : Name (hier: normal bzw. mutiert)
_ _ _ : Eigenschaften (Strength, Attack Force, Defense, Force, Constitution)
≈≈≈: Ausführbare Schläge

Shark! Shark! Shark!

Man nehme sich noch einmal sein MD und probiere das Paßwort *P4AJ9BE70Q* aus

Thorsten Zeller

Formation Soccer

Wenn man die italienische Mannschaft gewählt hat und gegen Brasilien spielen möchte, gebe man diesen Code ein:

Rechts unten, oben, links unten, links, unten, rechts, rechts, links

Roland Weber

Midwinter

Hier ein Tip, der zumindest auf dem Amiga funktionieren sollte. Bei dem Verlust sämtlicher Muskelkraft (Screen wird grau) geht man folgendermaßen vor:

- 'X' drücken
- auf das Teamdisplay klikken
- den Lagebericht machen
- auf das Teamdisplay klikken
- auf Stark (oder die betreffende Person) klicken
- auf das ZZZ-Symbol klikken
- in den Skifahrermode gehen und wieder lostuckern (jetzt hat man wieder die volle Muskelkraft)

Ob das 'n doller Tip war?

X aus Kaisten



Insector-X

Am Ende von Level 2 muß man sich in die linke Ecke des Bildschirms begeben. Ob die obere oder die untere linke Ecke des Screen gemeint ist, ist *die* Frage. Des weiteren muß man nur noch ein bißchen nach oben fliegen, und es kann einem nichts passieren. Also nehmen wir mal an, es wär' die untere linke Ecke. Na, jedenfalls wird draufgeballert, und damit hat sich's.

Walter Schenkel, jr.

Sarakon

Zwei Passwörter für den Amiga:

Lunkwill - Start in Level 15
Vranx - Start in Level 30

Und nun drei für den C-64:

Jabberwocky - Mastercheat: Levelskip mit + und unbegrenzte Zeit
Busters - Start in Level 15
Madness - Start in Level 30

Wolfgang Weber

Rainbow Islands

Und wieder Amiga! Wie komm' ich mir denn vor? Also, man wartet, bis das Bild mit dem schillernden Regenbogen erscheint und gibt dann flott *SSSLLRRS* ein und drückt gleich noch *Space* hinterher. Im nächsten Bild kann man durch weiteres Drücken von *Space* die Credits weiter erhöhen - bis auf fünf!

Terminator-X

Prince of Persia

Wenn man hier PC-mäßig nicht weiterkommt, wird sicherlich dieser Tip von Vorteil sein. Den ab Level 3 abspeicherbaren Spielstand kann man leicht mit einem Diskmon zum eigenen Vorteil ändern.

Die Datei *Prince.Sav* ist 8 Byte lang. Hier ein Beispiel:
Hex: 34 00 DA 00 0D 00 08 00
Dez: 52 00 218 00 13 00 08 00

Und nun die Daten: 52 Minuten, 218 Sekunden (naja), Level 13 und 8 Hitpoints. Tja, diese Fischkiste dürfte damit schon erheblich einfacher zu knacken sein.

Ralf Kleinfeld

SPECIAL OFFER: 4 YOUR EYES

Rolling Stone	**20 Years of Rock**	**117 min.**	**25,–**	**Best.-Nr.: V 01**
ABBA	**Video Hits**	**54 min.**	**35,–**	**Best.-Nr.: V 02**
AC/DC	**Let there be rock**	**94 min.**	**39,–**	**Best.-Nr.: V 03**
Bee Gees	**Best of live**	**106 min.**	**39,–**	**Best.-Nr.: V 04**
Beatles	**Compleat**	**115 min.**	**39,–**	**Best.-Nr.: V 05**
The Cure	**Staring at the sea**	**82 min.**	**39,–**	**Best.-Nr.: V 06**
David Bowie	**Glasspider Complete**	**105 min.**	**39,–**	**Best.-Nr.: V 07**
Deep Purple	**Scandinavian Nights**	**100 min.**	**39,–**	**Best.-Nr.: V 08**
Dire Straits	**Alchemy live**	**90 min.**	**39,–**	**Best.-Nr.: V 09**
Depeche Mode	**Strango too**	**30 min.**	**35,–**	**Best.-Nr.: V 10**
Depeche Mode	**Live HH**	**75 min.**	**39,–**	**Best.-Nr.: V 11**
Eurythmics	**Live Australia**	**90 min.**	**25,–**	**Best.-Nr.: V 12**
Genesis	**Mama Tour live**	**102 min.**	**39,–**	**Best.-Nr.: V 13**
Iron Maiden	**Maiden England**	**95 min.**	**39,–**	**Best.-Nr.: V 14**
Led Zeppelin	**The Song remains the same**	**127 min.**	**39,–**	**Best.-Nr.: V 15**



& EARS ONLY!



Madonna	Immaculate Collection	55 min.	39,–	Best.-Nr.: V 16
Marillion	Live Loreley	90 min.	39,–	Best.-Nr.: V 17
Motörhead	Live Toronto	55 min.	25,–	Best.-Nr.: V 18
New Kids on the block	Step by Step	50 min.	39,–	Best.-Nr.: V 19
Peter Gabriel	Points of View (live)	85 min.	39,–	Best.-Nr.: V 20
Pink Floyd	Delicate Sound	96 min.	39,–	Best.-Nr.: V 21
Pink Floyd	The Wall	95 min.	35,–	Best.-Nr.: V 22
Phil Collins	Seriously live Berlin	165 min.	39,–	Best.-Nr.: V 23
Queen	Live Wembley	75 min.	39,–	Best.-Nr.: V 24
Sweet	Ballroom Blitz	60 min.	39,–	Best.-Nr.: V 25
Rolling Stones	In the Park	53 min.	39,–	Best.-Nr.: V 26
Rolling Stones	25 x 5	130 min.	39,–	Best.-Nr.: V 27
Scorpions	World Wide live	75 min.	39,–	Best.-Nr.: V 28
U2	Under blood (live)	60 min.	39,–	Best.-Nr.: V 29
Tina Turner	Break every rule	60 min.	25,–	Best.-Nr.: V 30



JOINT VENTURE



Bestellungen der Videos an den Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.



CONTACT-MARKT

Biete Software

Achtung!!! "Amiga * Schweiz" Alle Inserate von Marcel Wiss, Dorfstr. 44, CH-8212 Nohl sind ab sofort ungülitg!!!

Abos: Für schnelle, günstige und billige Soft schreibt an: Harald Lamisch, Postfach 1, A-9027 Klagenfurt, Austria. Näheres bei Anfrage! Keep cool, be fast!!

Verkaufe für PC: Ultima 6 und Secret o.t. Monkey Isl. (je 50 DM), für C64: BTI (20), Ultima 5 (40), Dragon Wars (30). Frank Pfeiffer, Im Paradies 38, 4150 Krefeld 29, Tel: 02151/734801.

Amiga-Spiele: Pirates 40 DM, Space Quest III 50 DM, U.S.S. JohnYoung 30 DM, Wings 50 DM, E.S.S. Shuttle 40 DM, Starblade 30 DM. Alles Originale. Tel: 0333/3857, Peter Wollenschlagen, Lerchenweg 13, 7903 Laichingen.

For the latest Modem Imports wirte to: N. Lelink, B.P. 27, I-3801 Schifflange, Luxembourg. Kein Tausch! Amiga + PC Soft. Test the Best - 100% Antwort - Storm 91

Hey Freax! Der C64 lebt noch! Neueste Topsoftware aus USA + Europa, Liste auf Disk, schickt 3 DM und Ihr bekommt sie: **Batman** J. Preindel, Postfach 20, A-8019 Graz!! PS: Keine Tauschgesch.

The best of the best, the fucking best STORM To get the latest Modem-Imports write to: Lelink, PO Box 27, L-3801 Schifflange or call our Hotline 00352/594014

Der Himmel ist blau, Dein Amiga ist grau, die Floppy ist kalt, denn die Software ist alt. STORM lebt. N. Lelink/Storm, PO Box 27, L-3801 Schifflange, Tel: 00352/594014

Schnelle und diskrete Abos vom Fachmann. Lelink, PO Box 27, L-3801 Schifflg. Tel: 00352/594014. STORM, aus Erfahrung gut.

Amiga MD-DOS schnell, diskret, sicher. Luxemburg STORM Software Abos setzt N. Lelink, PO Box 27, L-3801 Schifflange, Tel: 00352/594014

C-64 * C-64 * C-64 * Supergames, Abos, billig!!! Call: 0421/325410 (José, 0421/325419) Neu, gut, it's José! C-64 * PS: Erst anrufen! 1 Disk: 1,50 DM. José Mariputan, Zum Technosweg 13 a, 2800 Bremen 1

C-64 * C-64 * C-64 * Supergames, Abos, billig!!! Call: 0421/325410 (José, 0421/325419) Neu, gut, it's José! C-64 * PS: Erst anrufen! 1 Disk: 1,50 DM. José Mariputan, Zum Technosweg 13 a, 2800 Bremen 1

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. Call fast: 04244/8669 (auch Anfänger) Verk. außerdem Sourcedodes ca. 200 Disks vorhanden. Pro Disk 3 DM. Joachim Spitz, Mollstr. 23, 2833 Harpstedt.

Achtung PD-Freaks!!! Ihr könnt jetzt auf 3 versch. Arten PD für Euren 64 bestellen. Ich tausche auch!!! Liste kommt gegen 1 DM von: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen. * only for the C-64 *

Du suchst Zuverlässigkeit? Guten Service? Schnelle Erledigung? auf Amiga? Natürlich gute und neue Spiele! Vor allem billig! Liste: C. Ruff, PO Box 586, A-4840 Vöcklabruck.

Du suchst Zuverlässigkeit? Guten Service? Schnelle Erledigung? auf Amiga? Natürlich gute und neue Spiele! Vor allem billig! Liste: C. Ruff, PO Box 586, A-4840 Vöcklabruck.

Du suchst Zuverlässigkeit? Guten Service? Schnelle Erledigung? auf Amiga? Natürlich gute und neue Spiele! Vor allem billig! Liste: C. Ruff, PO Box 586, A-4840 Vöcklabruck.

Hey Amiga Freaks Habe neue und alte Soft! Falls Ihr interessiert seid, dann meldet Euch bei: Peter Cingros, Seefeldstr. 90, CH-8008 Zürich, Tel: 01/383 86 72, 19-21

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Software für Amiga 500. Liste anfordern! Schreibt an: Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Software für Amiga 500. Liste anfordern! Schreibt an: Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Software für Amiga 500. Liste anfordern! Schreibt an: Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Software für Amiga 500. Liste anfordern! Schreibt an: Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

Amigasoft zwischen 20 - 60 DM. Tel: 05382/4858, alles originalverpackt. Full Metal Planet, North & South, Quarz, UMS, Toobin, F-29, F-18 Intercepter, usw... Liste + Infos + Tips + Cheats unter 05382/4858, Ole Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim.

Atari ST Org. Dragon Flight + Auflösung 40,- DM, Carrier Command + Star Command je 30 DM zzgl. Porto. Volker Kunkel, Barenscheidstr. 18, 4650 Gelsenkirchen.

C-64-Besitzer und verzweifelt Kein Grund! Es gibt noch Spiele! Befreie Deine Floppy von den Spinnweben und laß Dir von mir eine Gratislisten-Disk schicken: G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien, Österreich.

C-64: Längst tot? Dann hast Du keine Ahnung! Wir haben ständig neue Spiele für den kleinen Commodore, dazu eine große Auswahl an alten Sachen! Riskiere eine Briefmarke und schreib an: G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien. Kostenlose Liste auf Disk!

C-64: Längst tot? Dann hast Du keine Ahnung! Wir haben ständig neue Spiele für den kleinen Commodore, dazu eine große Auswahl an alten Sachen! Riskiere eine Briefmarke und schreib an: G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien. Kostenlose Liste auf Disk!

Bundesliga '90/91 - Neu. Managen Sie einen Fußball Club. - Meisterschaft, DFB-Pokal, UEFA-Cup, Transfers, 1-3 Spieler (C64 Disk; 14,95 DM + NN). S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

Revolution in der DDR, Lifetime, Tennis Manager '90, Tennis Player Manager. Kombinieren Sie selbst: 2 Spiele = 34,95; 3 Spiele = 44,95; 4 Spiele = 54,95 (C64 Disk; DM + NN). S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

****** Revolution in der DDR ****** Stellen Sie sich vor, alles wäre ein wenig anders gekommen... brutal wie in China. Schaffen Sie den Umsturz. Strategie und Action (C64; 19,95 DM + NN). S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

Tennis Player Manager - Managen Sie einen Spieler Ihrer Wahl. - Individ. Training. Werbung, absp. Spielstand, 1-8 Spieler (C64 Disk; 19,95 DM + NN). S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

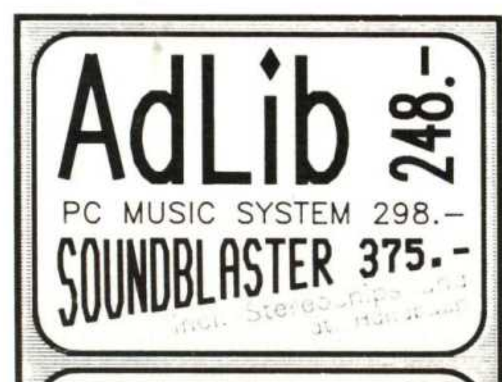
Lifetime - managen Sie sich durchs Leben. 1-4 Spieler, verschiedene Wege der Geldvermehrung, freie Berufswahl, kompl deutsch (C64 Disk; 19,95 DM + NN). S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

Tennis Manager '90 -Bestimmen Sie als Manager die Geschicke Ihrer Spieler - Werbeverträge, Schaukämpfe, Turniere - 8 Spieler... (C64 Disk; 19,95 DM + NN). S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

***** Amiga *** Amiga ***** Topaktuelle Software wie z.B. Wingsbeast 2, Ooops up, usw. Sven Meier, Ringstr. 6, 2300 Kiel. pro Disk nur 3 DM inkl. Disk!!!

Amiga! Amiga! Amiga! Amiga! Amiga! Verkaufe Monatsabo! Stuff, Stuff das habe ich, 0-5 Tage alt! Kein Tausch! Nur das Beste! Mein Angebot 150 Disk für nur 140 DM! Tel: 07321/24270, Rami Tasde, Schüle Str. 2, 7920 Heidenheim.

Biete viele Orig. Software, 0,5 VP. Tausche auch gegen Pirates, Wonder Land. Suche ADLIB Karte. Anfragen Angie Berti, Ruetistr. 14, CH-8118 Pfaffhausen. 01/825.50.38 PS: North + South, HH2, Col. Beq., W.S. Wizard, Ports of Calll, Sec. World, Centuri on, Oil Imp. Middle Earth, War at Sea etc.



BATTLETECH II	82.90
BLUE MAX	80.90
BUCK ROGERS	75.90
CODENAME ICEMAN	77.90
COLONEL'S BEQUEST	98.90
CONQUEST–CAMELOT	98.90
DAS BOOT	82.90
DICK TRACY	65.90
DINOWARS II	62.90
ELVIRA	74.90
HARD NOVA	75.90
INDIANA JONES III	74.90
KICK OFF II	57.90
■ KINGS QUEST V VGA	79.90
KLAX	63.90
■ KNIGHTS OF THE SKY	79.90
LEISURE SUIT LARRY 3	94.90
LHX ATTACK CHOPPER	92.90
■ LIGHTSPEED	79.90
LOOM	74.90
LORD OF THE RINGS	75.90
MANIAC MANSION	67.90
MIXED–UP MOTHER GO.	75.90
MONKEY ISLAND deutsch EGA	75.90
MONKEY ISLAND deutsch VGA	89.90
NIGHTSHIFT LUCASFILM	56.90
OPERATION STEALTH	75.90
PORTS OF CALL	81.90
■ QUEST FOR GLORY II	79.90
RAILROAD TYCOON	82.90
RED BARON (SIERRA)	88.90
RISE O.T. DRAGON SIERRA	93.90
SAVAGE EMPIRE	80.90
SILENT SERVICE II	82.90
■ SPACE QUEST III	75.90
SPACE QUEST III DEUTSCH	89.90
STELLAR 7 (SIERRA)	62.90
STUNDENGLAS, DAS	75.90
SUPER OFF ROAD	62.90
TEAM YANKEE	83.90
TEST DRIVE III	73.90
THEXDER II–FIRE HAWK	62.90
TUNNELS AND TROLLS	75.70
ULTIMA VI	79.90
WAYNE GRETZKY ICEH.2	69.90
WING COMMANDER AT	79.90
–MISSION DISK	41.90
ZELLIARD (SIERRA)	63.90

■ Sonderpreise – nur begrenztes Angebot

NUR PC GAMES !!

Okay Soft

AM GRABEN 2 * 8471 WEIDING

TELEFON 09674/1279

FAX 09674/1294

***** P*O*I*S*O*N ***** If you want to test stuff: Amiga 500 please contast us: Markus Frankl, 10. Oktoberstr. 12, A-9330 Treibach, Austria!! Liste anfordern !!! Poison, mess with the best !!!

Biete neueste Amiga-Software Auch Abos. Liste gratis. Einfach mal anrufen. Tel: 030/4022904. Auch Leute aus der Ex-DDR sehr willkommen. Stephan Wendt, Grebenhainer Weg 5, 1000 Berlin 26

Austria * Amiga ***** Contact us: Energy. Energy for hot Modemsoft write to Johann Dillinger, PO Box 40, A-8041 Graz.

Hi amiga Freaks!! If you want the newest and hottest stuff call me under 07142/32084 (Andreas). I'm fast and faif. Call me or you will sit on your old stuff forever. Andreas Müller, Goethestr. 4, 3360 Osterode/Harz.

ST! ST! ST! LARRY III ST! ST! ST! Verkaufe Original LARRY III für nur !! 50 DM !! Komplettlösung für 10 DM. Schreibt an: Marcus König, Theodor-Storm-Str. 9, 6612 Schmelz. 06887/1584.

Brauchen Sie eine Bildvorlage in guter Qualität digitalisiert auf Diskette (Atari ST) - echtfarbig (16 F) / Graustufen und Speicherungsformat nach Wunsch - T.: 04465/1348 ab 16 Uhr. Daniel Ponath, Am Rennplatz 1, 2947 Friedeburg.

Verkaufe Originale Amiga Software Neuwertig mit dt. Anleitungen: Pirates, North & South, Invest je 45 DM, Brandneu und mit Quittungen und Rockstar Ate my Hamstar 15,- DM. Tel: 02244/80753, Markus Gitzel, Lauterbachstr. 51, 5330 Königswinter 14.

Originalprogramme - Funktionen - das Mathematik Genie DM 50,- Devpac Assembler-Entwicklungspaket mit integriertem Editor/Assembler von Markt und Technik Verlag DM 80,-, Tel: 06302/2369, Harry Rubel, Kapellenstr. 23, 6751 Münchweiler/Als.

50 Top Atari ST Spiele (nur Originale) wg. Systemwechsel zu verk., Stück 25,- wie z.B. Sim City, Midwinter, Falcon, Iron Lord, Populous etc, Tel: 05141/26524 ab 17 Uhr. Franz-J. Rost, Tätzestr. 6 a, 3100 Celle.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga** Software zum Zugreifen z.B. Lotus, Esprit Turbo, Crime Time, Team Suzuki, Ooops up, unter Wille Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Österreich, Gratisliste anfordern.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga** Neueste Software z.B. Panza Kick Boxing, Golden Axe, Crown, Lemmings, Gratisliste anfordern unter Willi Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Österreich

***** Amiga *** Amiga *** Amiga** Billigste Software z.B. Super Off Road, Super-Skweek, Toyota Celica GT. Gratisliste anfordern unter Willi Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Österreich.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga** Topaktuelle Software z.B. Murders in Space, Great Court 2, Speedball 2. Gratisliste anfordern unter Willi Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Österreich.

Tenniskönig und Ölbaron zwei Superspiele. Infos dazu gibt es für 1,- DM Rückporto bei Martin Kittel, Friedr.-Asbeck-Str. 5 a, 5828 Ennepetal. Es gibt tolle Preise!!

Amiga! Ich habe einfach alles. Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Liste anfordern. Heinz Uitz, PF 314, A-1141 Wien.

PC Flugsimulatoren, alles Originale: ATF II 40.-, Bomber/M.Disk 40./25.-, Operat. Harrier 30.-, Atari Lynx m. Softw. u. Netzteil neu 300.- Harald Siegismund, Amselweg 18, 7814 Breisach 3.

Body Building! Auf dem C/64/C128! Werden Sie Herkules auf dem C64! Spiel (d) für 10 DM - bar - bei: F. Kugler, Seestr. 51, 7254 Hemmingen.

**** Public Express **** Verkaufen und tauschen nur legale Soft!! Liste für 1 DM RP bei: D. Heydrich, Poststr. 13, 3013 Barsinghausen 1. Nur C-64 D. Verkaufe auch Populous Ori. f. Amiga

Habe neueste Spiele: Lords of Doom, Unendl. Geschichte II, Chase HQ II, Secret of Monkey Island. Pro Disk 1 DM. Michael Fröhlich, Silcherweg 3, 7922 Herbrechtingen. Amiga! 20.12.90

Amiga! Ich habe einfach alles. Tophits und Evergreens. Brandneue Software!! Gratisliste anfordern! Anleitungen in deutsch. Heinz Uitz, PF 314, A-1141 Wien.

PC PC PC Seid Ihr an neuester PC-Software interessiert?? Dann schreibt an: Tony Ante, Put m. Ivancica 5, 57000 ZADAR, YUGOSLAVIA *** Mea Culpa **

PC-IBM * Mea Culpa *** PC-IBM** Contact the best group on the PC for the newest IBM-waresII Write: Tony Ante, Put m. Ivanica 5, 57000 ZADAR, YUGOSLAVIA ** Mea Culpa! **

Amiga-Prgs! Ich habe genau das für jeden, was er braucht! Die totale Gratisliste sofort anfordern! Ich werde Dich überzeugen mit Super Dumps + Anl. E. Pohl, Kortumstr. 110, 4630 Bochum 1.

RICHARTZ

Computer-Versandhandel
Postfach 13 08, 4054 Nettetal 1
(0 21 53) Tel. 37 36, Fax: 29 19

TITEL	AMIGA	PC
A10-Tankkiller	83,50	89,50
Alpha Waves	71,50	69,50
AMOS	99,50	a.A.
Back to the Future 2	64,50	a.A.
Battle Master	71,50	a.A.
Battlechess 2	62,50	74,50
BSS Jane Seymour	65,50	a.A.
Buck Rogers dt.	68,50	72,50
Champions of Krynn	66,50	71,50
Codename Iceman	93,50	84,50
Corruption	67,50	a.A.
Curse o. Azure Bonds	72,50	74,50
Das Stundenglas	74.50	74,50
Debut	62,50	76,50
Dick Tracy	64,50	a.A.
Dragonstrike	74,50	72,50
Elvira	79,50	a.A.
F-19 Stealthfighter	71,50	84,50
GotCha!	49,50	a.A.
Great Courts Tennis	67,50	64,50
Great Courts 2	68,50	a.A.
Heroes Quest 2	75,50	89,50
Indianapolis 500	67,50	70,50
Invest	58,50	a.A.
Ishido	65,50	74,50
It came f. t. Desert	78,50	89,50
James Pond	62,50	a.A.
Jones in the Fastland	a.A.	72,50
Kick Off 2 FINAL W.	35,50	a.A.
Kings Quest 5	a.A.	89,50
Last Ninja II	45,50	64,50
Leisure Suit Larry 2	92,50	84,50
Leisure Suit Larry 3	84,50	84,50
Lettrix	62,50	a.A.
Lords of Doom	69,50	71,50
M.U.D.S.	67,50	76,50
M1-Tank-Platoon	75,50	84,50
Monkey Island	86,50	89,50
Monty Phyton	54,50	64,50
Moon Blaster	55,50	54,50
Murder!	62,50	74,50
Oils Well	54,50	59,50
Operation Harrier	62,50	59,50
Operation Stealth	63,50	74,50
Pirates!	61,50	62,50
Police Quest II	89,50	89,50
Prince of Persia	67,50	76,50
Railroad Tycoon	a.A.	84,50
Red Storm Rising	61,50	84,50
Savage Empire	a.A.	79,50
Second World	53,50	59,50
Shadow o. t. Beast 2	79,50	a.A.
Sherman M4 Tank	67,50	70,50
Sim Earth	a.A.	96,50
Space Rogue	74,50	a.A.
Spindizzy 2	62,50	a.A.
Sporting Gold	62,50	a.A.
Stunt Car Racer	68,50	62,50
Supremacy	74,50	a.A.
Teenage Mut. Ninja	67,50	79,50
The Curse of RA	54,50	58,50
The Immortal / 1 MB	69,50	a.A.
Transworld	69,50	74,50
Ultima 5	74,50	72,50
Ultima 6	a.A.	88,50
Wild West World	88,50	a.A.
Wing Commander	a.A.	79,50
Wings 1MB	71,50	a.A.
Wolf Pack	79,50	94,50
Wonderland	74,50	89,50

elekt. Bootselektor, ohne Löten	59,50
Kick-Umschalter, inkl. Kickstart	89,50
3,5" Amiga Drive, extern, Bus	189,50
5,25"-Laufwerk, extern, Bus	279,50
512 KB Ramerw., Amiga 500, mit Uhr	129,50
Mäuse, für alle Computer ab	89,50
Soundblaster, Soundkarte	369,00
AdLib-Soundkarte, inkl. Composer	297,50
GameBoy, inkl. TETRIS	*159,50*
Spiele für GameBoy, 50 versch. Titel ab	*29,50*

SEGA-Master u. Super-FAMICON telefonisch erfragen!

AMIGA-PD-PAKET-1
Spiele (Trucking, Pipeline etc.) und Tools (AmigaFOX, A.R.P.Wbq.3 etc.) das ideale Paket f. Einsteiger u. Profis!
10 Disketten, MF2DD, randvoll DM 39,50

Einige der Programme sind z.Zt., erst angekündigt. Dies ist nur ein Auszug aus meinem Angebot!
24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantw.).
DM 1,70 (Briefmarken) für Gesamtkatalog, oder DM 2,-(Briefmarken) für AMIGA-Katalogdiskette. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
NN-Versand Inland + 8,-
Ausland VK + 12,-

Tel.: (0 21 53) 37 36

Action News - Das Softwaremagazin über die Szene und für die Szene. Wir berichten über aktuelles wie Messen, bringen Interviews und bieten Kurse. Für 5 DM bekommt Ihr für den C64 etwas einmaliges!!! Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

Achtung!!! *C-64 + Amiga + ST* Achtung!!! Wir haben die besten Games dafür!!! Also Abos! Write fast to Humbaba/Sumbai / c/o Iggy Mc Gonzales, Schillerstr. 15, 2800 Bremen 1! PS: XAL13?4%"

Amigafan hat zu Weihnachten Original Spiel "Crach Course" m. dt. Anltg. für Syst. IBM PC bekommen u. möchte es 10 % billiger verk. Lutz Stallbohm, Aicherstr. 61/1, 7024 Filderstadt.

Verkaufe original F-16 Combat Pilot für 30,. DM! Tausche aber auch gegen original Great Courts. Call: 040/7425997 ab 15.00 Uhr, Daniel Heinrich, Alte Aue 20, 2103 Hamburg 95

!Verkaufe! Super Spiele für den C-64 zu Wahnsinnspreisen. Nur Vorkasse! z.B. Kick Off (20), Battle Chess (25), Games Craisy (22), und viele mehr. Alle Original. Ruft an, es lohnt sich. 02737/93765! Alle Spiele mit dt. Anleitung!

Biete über 80 Lösungen für Spiele an. z.B. L.O.F., Cadaver, pro Lösung 10 DM (Mengenrabatt erfragen), außerdem viele Cheats für 1-3 DM. Liste für 1 DM. Tel: 06732/4289. C. Diehl, Zum Römergrund 28, 6501 Wörrstadt.

Mega Drive: Verk., tausche Thundert. 3, Truxtgon, Suche (Kauf, Tausch): Shadow Dancer, Budokan, Baseball, Monaco Gp, Arcade Power Stick, Tel: 09644/1413, Markus Bieler, Schinnerstr. 23, 8487 Pressath.

Ver. Originale, ca 28 Double Dragon II, Katakis, Xout, Iron Lord, California G, World G. usw. Stasi Efeoglou, Wörthstr. 11, 4352 Herten, Tel: 02306/82563. Für 345

ST! Verkaufe Original-Games! Out Ron m. Kassette, Summer Edition, Micro Prose Soccer. Alles 100% ok!! Suche Tauschpartner für Amiga! Call (fast): 07431/62832, Thorsten Gerstenecker, Am Weichenwang 35, 7475 Meßstetten 1.

PC Originale: Larry 1 45 DM, Larry 2 55 DM, Space Quest 3 55 DM, Darkside 45 DM, Academy 35 DM, Flightsim 3 55 DM, Multiscreen 2 v. 3,3 50 DM. An: K. Lettau, Welfenstr. 13, 7916 Bergareute

---

Verkaufe meine 300 Public Domain Programme (Spiele, Utilities) für AT (nur komplett) für nur 130 DM. Tel: 0941/999915 abends. Klaus Schißbauer, Ludwig-Thoma-Str. 35, 8400 Regensburg.

Du suchst AMIGA-Zuverlässigkeit? Super Service? Aktuelle Spiele und rasche Erledigung? Die 1. Adresse für den engagierten User: C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

***** Amiga *** Topaktuelle Amigasoftware** günstig abzugeben. Gratisliste bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

Achtung Amiga Freaks Habe laufend Amiga News. Ruf doch mal an Tel: 02779/1459, C. Hilk, Weilburger Str. 1, 6349 Beilstein.

C-64 Austria! Immer neueste Soft zu Hammerpreisen. Liste + Infos anfordern gratis! Write to: T.I.P., Holger Hartl, Postfach 7, 4073 Wilhering. Schreib bald, es lohnt sich, 100% Antwort.

Cheapest Amiga warez, abos too! Only latest stuff!! Also searching for cool contacts, too! - Very cheap, very fast - So, be cool and contact me now: 02103/66822 (Chris) Best Abos!! C. Klein, Zur Verlach 25 b, 4010 Hilden.

Super! Originale zu verk. über 20 St., keines über 35,- DM, alle 450,- DM. z.B. Invest 30,- DM und Wings 30 DM. Tel: 0581/70736 oder M. Könke, Stiftstr. 4, 3110 Uelzen 1! Nur gegen Vorkasse!

Verkaufe Amiga Spiele (Originale!) z.B. Populous, Full Metall Planet usw. Liste anfordern! (Rückporto nicht vergessen) Schreibt an: Heinz Knolle, Moehrenweg 13, 3100 Celle-Westerc.

Bieten Software günstig an -Amiga- auch Tausch möglich. Schreibt an: M. Reif, Postfach 1104, 8704 Uffenheim.

***** AMIGA ** EAST-GERMANY **** Das neueste für Euren Amiga! Write me! H.SP-Soft, H. Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder.

Original C64 Burstnippler V 1.9 neu + Parallelkabel 50 DM, Jagd auf Roter O. + Silent Service 45 DM, Strategiespiel Kampfgruppe 50 DM, Battle of Napoleon 30 DM, Carrier at War 30 DM, alle 100 DM, Tel: 06563/8786 nach 21 Uhr, Paul Kalmes, Bitburgerstr. 14, 5521 Neidenbach.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

***** Amiga *** Topaktuelle Amigasoftware** günstig abzugeben. Gratisliste bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

Keine harte DM mehr, dann kaufe Dir PD-Software. Zufrieden wirst Du sein, zieh Dir meinen Katalog rein. Das ist der allerletzte Schrei, es kostet Dich nur DM drei. Amiga + C64 machen keine Probleme, das sind meine Computersysteme. Das alles zu einem Schleuderpreis, da läuft Deine Floppy heiß. Doch zum Ende laßt Euch sagen, der arme Postbote hat es zu tragen. Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

Laß es lieber bleiben und ums das Intro/Demo schreiben. Glaubst Du unseren Fähigkeiten, laß Dir durch uns Freude bereiten, traust Du ihnen aber nicht, gibt Dir unsere Demodiskette Licht. Hast Du Wünsche sondergleichen, wir brauchen davor nicht weichen. Dies alles geschieht auf dem C64, dort ist Spherical Designs mächtig. Tel: 02871/42766 (19 Uhr) Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

*** AMIGA * STOP *** Das neueste, beste für Deinen AMIGA. Contact me! H.SP-Soft, H. Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder, GERMANY.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Send a blank disk and stamps for demo-disk.

Biete Software!! Für C64: Ghostbusters II für 30.-, Xenhope für 10.-, Powerboat für 20.-, Jack N. Golf für 39.-, Adressse: Tobias Nowak, Glückstädter Str 15, 8500 Nürnberg 90. Nur Originale. Sofort melden!!!

***** AMIGA ***** Wenn Ihr die allerneueste oder auch ältere Software zu billigen Preisen haben wollt, dann schreibt an: F. Wensing, PF 108535, 4426 Vreden. Billige Abos erhältlich! Preise: 1 - 29 Disks : 1,5 DM/Disk, 30 - 59 Disks : 1,3 DM/Disk, 60 - 99 Disks : 1,2 DM/Disk, über 100 Disks : 1,0 DM/Disk. *** Amiga ***

Verkaufe für C-64 Disk: Bobo der Ausbrecherkönig, Kassette: Int. Rugby Simulator und Popeye. Billig! Angebote an: Toni Scharitsch, Königbauer Weg 17, 8013 Wörthsee.

ST-Software Stck. 30,- DM, 10 Stk. 200,- DM, alle 50 Originale für 750 DM, FP., Tel: 02902/59372.

Mers Rollenspieler! Computerutilities zur Kampfabwicklung + Charactergenerierung gibt's bei J. Weiss, Hilgaroring 46, 6750 Kaiserslaugern. Info kostenlos. Atari ST + Amiga.

!! Amiga-Software !! Topaktuell und supergünstig. Immer das Neueste, was es für den Amiga gibt. Liste anfordern unter Roman Fertl, Postfach 3007, A-1141 Wien, Österreich

!! Amiga-Software !! Topaktuell und immer am letzten Stand, supergünstig und wirklich alles, was es für den Amiga gibt. Darum noch heute Liste anfordern unter Roman Fertl, Postfach 3007, A-1141 Wien.

ST-Originale: Wall Street Wizard, Euro Soccer, Football Manager 2, für C64 - Giga Cac, Driller, Solo Flight, Daley Thomson, 4x4 off Road, Brave Star, je 20 DM bei Roland Bömmel, Schwedenstr. 19, 8735 Eltingshausen, Tel: 09738/345

Wir bieten die neueste Amiga/Atari ST und PC-Software. Nicht älter als 24h. Info anfordern bei: The Clan, Roger Wattenhofer, PF 263, CH 8854 Siebnen, Tel: 077/931809. System angeben!

** Public Domain für Atari ST ** Tolle Progr. f. Jung und Alt. Disk schon ab DM 2,-. Guter Service, schnelle Lieferung. Liste bei Marcel Mimfuehr, Kinzerpl. 10/12, A-1210 Wien. Bin auch an Tausch interessiert.

***** Amiga *** Habe einfach alles** Kann alle Wünsche erfüllen. Schreibt mir. Alle Briefe werden garantiert beantwortet. Liste anfordern bei Heinz Uitz, PF 314, A-1141 Wien.

Achtung!!! Verkaufe Public-Domain! Sehr günstig! Liste gegen 1,50 bei: Martin Krug, Landwehr 1, 4230 Wesel (C64)

PD-Pakete für den Atari ST! Je 5 Disk 15 DM: Spiele 1 (F) 2 (M), Demos 3 (F) 4 (M), Anwender 5, Utilities 6. Mathias Wenzel, Friedenstr. 4, 6501 Harxheim

Eurosopt is looking for new swappers. We send never at first! We don't bag games. But we have the newest games (1-3 days). Also we send 100% back. Write to: ES, Martin Horstmann, PO Box 1172 in 2322 Lütjenburg or call the hotline: 04381/1236. Only Amiga + C64

***** Amiga *** Habe immer die neueste Software.** Bin immer topaktuell. Alle nur erdenklichen Programme und Anleitungen da. Liste anfordern bei Heinz Uitz, PF 314, A-1141 Wien.

Hi Amiga Freaks If you want the newest and hottest stuff call me under 07142/32084, Andreas Hallmann, Kreuzstr. 23, 7120 Bietigheim-Bissingen. I'm fast and 100% fair!! Call or die

PC/AT-Hightech-Grafik für Anspruchsvolle 640x480x256, 8x6x256 -> 1024x768x256 (nur mit 1 MB VGA) GIF inc. Player. 10 Disk 80,- 10x HD 100,- + Versand 5,-. Vorauskasse; Kostenfrei!! / V-Scheck. Chr. Kropp, Triftstr. 67, 1000 Berlin 65. Katalog mit Lieferung.

PC/AT-Hightech-Grafik für Anspruchsvolle 640x480x256, 8x6x256 -> 1024x768x256 (nur mit 1 MB VGA) GIF inc. Player. 10 Disk 80,- 10x HD 100,- + Versand 5,-. Vorauskasse; Kostenfrei!! / V-Scheck. Chr. Kropp, Triftstr. 67, 1000 Berlin 65. Katalog mit Lieferung.

PC/AT-Hightech-Grafik für Anspruchsvolle 640x480x256, 8x6x256 -> 1024x768x256 (nur mit 1 MB VGA) GIF inc. Player. 10 Disk 80,- 10x HD 100,- + Versand 5,-. Vorauskasse; Kostenfrei!! / V-Scheck. Chr. Kropp, Triftstr. 67, 1000 Berlin 65. Katalog mit Lieferung.

There can be only one -Quartex - Billige Abos. Wir haben das Neueste. Liste anfordern bei T. Schimmel, Busehofstr. 9, 4300 Essen 1.

You want the newest software for your Amiga and Atari ST. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

You want the newest software for your Atari ST and Amiga. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

Achtung: Hier gibt es die neueste Soft für Atari ST zu Spottpreisen. Auch Abos. Gratisliste noch heute bestellen, es lohnt sich. Tobias Krampa, Kornstr. 98, 2820 Bremen 1.

Hallo Amiga! ob Zocker, Anw., Sport, Simulant oder Action-Fan. Ich habe das, was Ihr braucht in einer gigantischen Gratisliste zusammengefaßt!!! E. Deus, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

C-64 Orig.-Disk: Test D. 1, Circus Atractions, Bad Cat, Games-Winter Edition, Eliminator (20 DM), Afterb. + Doubledr. + Last N. 2 + WEC Le Mans (Komp/zus. 30 DM), R. Pamer, Schulg. 2, A-2424 Zurndorf.

Fairlight in German-Business!! Always the hottest stuff for Amiga, PC and ST. Per disk DM 2,50, ask for Abo-conditions: Fairlight, Florian von Schröckler, PO Box 710446, 2820 Bremen 71. All stuff US-modem-trade!

Amiga Originale: Uninvited, Loom, Future Wars, Ultima 4, (je 40,-), King's Quest 1-3 (50,-), Feud (20,-). Tel: 06106/79945, A. Vainstain, Breslauer Str. 25, 6054 Rodgau 3.

AMIGA * AMIGA** Wer braucht alte und neue Software? Der bestellt seine Softwareliste bei M.W., G. Faust, Milchborntalweg 7 b, 5060 Berg.-Gladbach 1. Wir sind schnell und zuverlässig und halten das, was andere nur versprechen!!

IBM Originale: 5 1/4: 688, Double Dragon 2, Die Hard, Cenon 2, Monkey Islands je 45 , KQ 5 70, Airborne Ranger 20, Boulder D 10, Gongue o.t. Fatman 25 auf 3 1/2: F 19, Loom je 45, PC Gold Hits 25, Rugby 15, PC Atelier 80, Macadam Bomper 20, Bionic Comando 15, Jens Schultheis, Coburger Str. 6, 8621 Mitwitz, 09266/1314

C64 Spielegenerator der Spitzenklasse Völlig einfache Bedienung ohne Vorkenntnisse. Ruck, zuck ist Ihr eigenes Spiel fertig - daher die ideale Nebenverdienstmöglichkeit - echt super! Disk + Handbuch nur 20,-! Geld/Scheck an: M. Wenderoth, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg

Atari-ST Org.: Sim City, North and South, West Phaser, jumping Jack Son, Oil Imperium, Rainbow Island, Operation Thunderbott, Atari Power Pack, IK+, Winter Edition, Summer Edition, Running Man, Terramex, Ski S. Tel: 0271/356790, Meik Utsch, Oberscheder Str. 2 a, 5900 Siegen 32

✶ ✶ Zillesoft ✶ ✶

Titel	AM	ST	PC
Adv. Tact. Fighter II	68,90	68,90	68,90
Alpha Waves	68,90	-	68,90
Alpha Waves	53,90	-	53,90
B.A.T.	94,90	94,90	78,90
Backlash	35,90	-	-
Bard's Tale III	-	-	78,90
Battle Command	68,90	65,90	73,90
Battletech II	-	-	88,90
Betrayal	78,90	78,90	78,90
Big Bang	43,90	43,90	-
Big Business	58,90	58,90	68,90
Billy the Kid	68,90	68,90	68,90
Cabal	68,90	53,90	-
Cadaver	68,90	73,90	73,90
Chess Simulation	68,90	65,90	68,90
Covert Action	-	-	109,00
Crown	68,90	68,90	68,90
Das Boot	-	-	93,90
Dick Tracy	68,90	68,90	68,90
E-Swat	68,90	68,90	-
Elvira	73,90	73,90	109,90
Epyx Sporting Gold	68,90	68,90	68,90
European Superleague	68,90	68,90	68,90
F-16 Miss.Disk II	58,90	53,90	-
F-19 Stealth Fighter	78,90	78,90	88,90
Flood	68,90	68,90	-
Galactic Empire	-	78,90	98,90
Gheisa	68,90	68,90	78,90
Great Courts 2	68,90	68,90	68,90
Hard Drivn II	68,90	68,90	78,90
Hard Nova	-	-	73,90
Horror Zombies	68,90	68,90	-
Impact	35,90	35,90	-
Imperium	68,90	68,90	73,90
Invest	6495	58,90	-
Ishido	68,90	-	78,90
James Pond	68,90	68,90	-
Jupiter	68,90	68,90	-
Kings Bounty	-	-	73,90
Lettrix	68,90	68,90	-
Line of Fire	68,90	68,90	-
Loopz	58,90	58,90	68,90
Lords of Doom	68,90	68,90	68,90
Lost Patrol	63,90	53,90	78,90
Lotus Esprit	68,90	68,90	-
M.U.D.S.	68,90	68,90	78,90
M 1 Tank Platoon	78,90	78,90	88,90
Masterblazer	78,90	68,90	76,90
Mig-29 Fulcrum	-	93,90	-
Might & Magic II	73,90	-	73,90
Murder in Space	68,90	68,90	68,90
Mystical	68,90	68,90	68,90
Neuromancer	63,90	63,90	73,90
Nitro	68,90	68,90	-
Operation Stealth	68,90	73,90	78,90
Pang	68,90	68,90	-
Panza Kick Boxing	78,90	78,90	78,90
Paradroid '90	68,90	73,90	-
PGA Tour Golf	-	-	68,90
Pipemania 3,5"	63,90	53,90	63,90
Plotting	68,90	68,90	-
Pool of Radiance (1 MB)	68,90	-	68,90
Ports of Call	68,90	-	88,90
Powerpack	68,90	68,90	-
Puzznik	68,90	68,90	-
Railroad Tycoon	-	-	88,90
Red Storm Rising	68,90	68,90	-
Rick Dangerous 2	68,90	68,90	68,90
Robo Cop II	68,90	68,90	-
Sarakon	63,90	-	-
Silent Service II	-	-	88,90
Sim City	78,90	78,90	78,90
Sim Arch I	-	-	43,90
Sim Arch II	-	-	43,90
Sim Earth	-	-	108,90
Stormovik	-	-	78,90
Super Skweek	58,90	-	68,90
Team Yankee	78,90	78,90	88,90
The Immortal (1MB)	68,90	68,90	-
Time Race	68,90	68,90	68,90
Total Recall	68,90	68,90	78,90
Track Suit Manager 2	68,90	68,90	68,90
Transworld	68,90	68,90	78,90
Ultima VI	-	-	89,90
Unendliche Geschichte II	68,90	-	68,90
Vaxine	68,90	68,90	68,90
Welltris	-	-	68,90
Wheels of Fire	73,90	73,90	-
White Death	78,90	-	93,90
Wing Commander	-	-	98,90
Wonderland (1MB od. 5MB)	76,90	76,90	93,90
Wrath of Demon	75,90	75,90	75,90
Atari Lynx Paket m. Calif. Games			**359,00**
Gameboy mit Tetris			**155,00**
Spiele für Atari Lynx und Gameboy auf Anfrage			
Soundblaster für PC			429,00

Einige Titel waren bei der Drucklegung noch nicht lieferbar. Sie können sich die neuesten Titel jedoch reservieren lassen. Auslieferung erfolgt nach Bestell-Datum. Gesamtpreisliste kostenlos (Bitte Computer angeben) Vorkasse + DM 5,–; PGAmt Essen, Kto. 402835433, BLZ 360 100 43, Nachnahme + DM 8,– Ausland nur Vorkasse + DM 10,– **Kein Ladenverkauf, nur Versand! Schreiben Sie uns:**

Zillesoft
N. Zielinski - Alpener Str. 67a - 4134 Rheinberg
oder rufen Sie uns an:
02843-80187 (Anrufbeantworter), FAX 02841-22778
Hotline Di+Do 19-21 Uhr - Sa 10 - 15 Uhr

STE-Demos in Stereo (was sonst?). Info von Karl-Heinz Gunkel, Am Mühlengraben 16, 3507 Baunatal, Tel: 05601/86450 ab 18.00 Uhr

Vergebe, tausche, suche PD-C-64!!! Außerdem meine Original-Disketten und Topes. Bitte 1,- DM Rückporto! Peter Lange, Karl-Hänel-Str. 28, 8000 München 50.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us:"The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us:"The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga. Contact us:"The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

***** Amiga *** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Gratisliste bei Thomas Beisser, PF 142, A-1142 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Gratisliste bei Thomas Beisser, PF 142, A-1142 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

**** Amiga ** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! **** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! *** Gratis-Liste bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien *** Super-Service! ***

**** Amiga ** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! **** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! *** Gratis-Liste bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien *** Super-Service! ***

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM an Ch. Lindhof, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

TELEFON 0711-262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA MEGADRIVE - Musha Aleste, Crack Down, Dangerous Seed, Monsterlair, Lakers & Celtics, Elemental Master, Battle Squadron, Sword o. Vermillion

PC-ENGINE - Champion Wrestling, Alices Dream, St. Dragon, Bomber Man, Out Run, Burning Angel, Märchen Maze, Thunderblade, Twin Hawk

GAMEBOY - Alle aktuellen Module a. A.

SEGA GAME GEAR - G-Loc, Monaco GP, Columns

Fordern Sie unsere kostenlose GAME-NEWS mit aktuellen Spieletests an.

TOP 4 TALSTR. 69 C 7000 STUTTGART 1

!!! Originale für den Amiga zum halben Preis !!! Dungeon Master 32.50, Elite 29.50, Kult 32.50, Oil Imperium 32,50, Paradroid 90 32.50, Division One 19.50, F 16 Combat 34.50, Football Manager II 29.50, Intern. Soccer 29.50, Kikk Off 29.50, Powerdrome 32.50, Star Wars 14.90... Liste by R. Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, Ruf 04191/4320.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Habe immer neueste Software für den Amiga. Tel: 02101/120421/ 14-18 Uhr. Thobias Riem, Kölner Str. 17 a, 4040 Neuss 21.

***** Softtronic!!! ***** Top-aktuelle Amiga-Soft zu Super-Preisen. Wir bieten, was viele nur versprechen! Schreibt an: A. Stark, Blattenw. 9 c, CH-9422 Stad, Switzerland.

Your want the newest Software for your Atari ST and Amiga. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Write to: "The Elite", M. Hain, PF 235, A-1051 Wien.

Quartex rules all! Billige Monats-Abo! + all latest stuff 230 DM. Contact the best now at: Mark Jansen, Zwaart 163F, NL-5211 SG den Bosch, Holland. Amiga only. All latest modemimports!

Amiga: Verkaufe 10 Disk mit 80 PD-Programmen nur 20 DM + Porto (Vork. + 4 DM, NN (+ 7,50 DM)) bei: W. Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach.

Amiga: Verkaufe Super PD-Soft sehr preiswert. Liste Amiga PD gegen 1 DM anfordern bei W. Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach.

Verkaufe für Amiga 500 Orig. Stadt der Löwen 70.-, Colonel's Bequest 75.- Tel: 08663/2535 ab 14 Uhr, Hubert Maier, Grashofstr. 5, 8222 Ruhpolding.

CH-ST-CH-ST Biete neueste ST-Games, Preis pro Spiel 2,-. Schreibt an M. Blatter, Bergweg, CH-3114 Wichtrach. Liefere nur im Inland.

If ya wanna have the hottest stuff, then write to: The Black Monks, Jörg Petz, PO Box 710446, 2820 Bremen 71; per disk, just DM 2,50, Abos erhebl. günstiger! US-modem stuff avaiable on: Amiga, ST, PC

Biete neueste Amiga, C64, ST Software Riesenauswahl, Billigpreise, Super Service, Info anfordern, write fast!! Vale Kosau Gonzales, Schillerstr. 15, 2800 Bremen 1.

C-64 Abos (Spiele)! Infos von: The Ancient Temple, B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. Billigst, aktuell u. wöchentl. Lieferungen!! *You have sure seen our demos (Airdance I, II, II)*

Du suchst neueste + 100% funktionierende Amiga-Software?? Wir haben sie. Für die Gratisliste und Infos schreibt an: B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. ** Simple The Best!! **

Amiga-Gratisliste!!! Mehr als 1500 Programme. Billig, neueste Software und schneller Service. 100% zuverlässig!! B. Humer, PF 1, A-4611 Buchkirchen. *Auch Oldies + Abos...

Amigasoft: Maximal eine Woche alt!! Super Software (Spiele, Anwender,...), extrem billig + schnell. Um die Gratisliste zu erhalten schreibt an: B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. Auch Abos.

C:64 Wenn Du 10 Disks randvoll mt Top-Games (Transworld, G.Axe, Strider 2, Rick D. 2 usw) willst, schicke 20 DM an: Björn Warncke, Beimler-Str. 58, O-2850 Parchim. 100% Antwort.

If ya wanna have the hottest stuff, then write to: The Black Monks, Jörg Petz, PO Box 710446, 2820 Bremen 71; per disk, just DM 2,50, Abos erhebl. günstiger! US-modem stuff avaiable on: Amiga, ST, PC

Atari ST-Software abzugeben. Über 1200 Top-Games und Anwendersoft. Bei Mehrabnahme 10% Ermäßigung. Liste anfordern bei: Karl Pölzler, PF 1000, A-8670 Krieglach/Austria - Atari ST - Austria

Billigste PD-Soft aller Art auf 500 Disks! Gratisliste auf Disk bei: B. Maisel, Ravensburgerstr. 52, 7990 Friedrichshafen! C-64! Demos, Demo-, Intromaker, Discmags, Anwenderprogr. Musik,... Jede Diskseite ab 0,60 DM - 1,10 DM!

ACHTUNG - Neu - Atari ST und C-64 Computerspiele. Wahns. billig! z.B., Havy Metall 25.-, Sim City 30.-, usw. (Orig) Liste anfordern bei: Casom Claus, Postfach 1244, 6780 Pormasens. Beeilt Euch!!!

C64 C64 C64 C64 C64 C64 C64 C64 Verkaufe/tausche Top C-64 Spiele. Tel (19-20 Uhr)A-0732/58324. Georg Ochsner, Krackowitzerstr. 4, A-4020 Linz. C64 C64 C64

Verkaufe Amiga Spiele: Reederei, The President is missing, Pharao, Jeanne d'Arc, Inter. Soccer, Challenge, Ritter. Alle Spiele intakt, Originalverpackt und in deutsch. Neupreis 450,. für 240,- abzugeben. S. Serik, Hermannstr. 1 A, 6550 Bad Kreuznach, 0671/43481

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us:"The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us:"The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Write to: "The Elite", M. Hain,Postfach 235, A-1051 Wien. *** Unser Postfach gibt es auch weiterhin; also wirklich kein Sch. ***

You want the newest Software for your Atari ST and Amiga. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. *** Unsere Adresse bleibt weiterhin, war nur von jemandem ein grober Scherz ***

Biete Software für Amiga!! Tel: 05731/3925 (14-17 Uhr), 05731/26978 /17-19 Uhr), 05732/74111 /24 Std.) (Nur telefonisch!!!), Michael Müller, Werrestr. 74, 4970 Bad Oeynhausen.

Biete Software für Amiga!! Tel: 05731/3925 (14-17 Uhr), 05731/26978 /17-19 Uhr), 05732/74111 /24 Std.) (Nur telefonisch!!!), Michael Müller, Werrestr. 74, 4970 Bad Oeynhausen.

Atarianer Achtung!! Die besten Games und Anwenderprogramme gibt es nur bei uns! Gegen 1 Disk bekommt Ihr ein Gratis-Game! Fean Olna, Postfach 178, CH-3065 Bollingen/Schweiz

Software günstig abzugeben Arthur: 05271/36081, Stefan Quoika, Obere Mauer 58, 3470 Höxter.

Verkaufe Codename: Iceman, Defender of Rome, The Colonel's Bequese sehr günstig! Christian Drosel, Heidenfeldstr. 11, A-9500 Villach, Österreich. PS: Tausche auch PD-Software.

X-Out, Turrican, Tie Break, Toobin', Dragon Spirit abzugeben. 02236/44533, Frank Dieckhoff, Trierer Weg 21, 5047 Wesseling

Atari ST, Verk. Orig., Larry 1 + 2, 35/50 DM, Block Out 40 DM, Pinball Magic 35 DM, RVF Honda 45 DM, Triad 2 40 DM, Operation Thunderbolt 35 DM uva. b. 14 Uhr u. Wochenende Tel: 0251/22754, Andreas Jürgens, Wermelingstr. 48, 4400 Münster.

*** ST Schweiz *** Suchst Du Soft für ST? Kein Problem. Ich habe Neuestes und Oldies! Verlang Info bei: R. Mosiman, Hubelmatt 3, CH-3634 Thierachern.

Verk. C-64 + 2 1541 II + Drucker Präsident 6320 + MK V + Rushware Tape + 200 Disk. (z.B. Transwo., Turrican, Figh. Bomber Org.) + 16 Magic D. VB 1600,- Tel: 05692/4238 ab 16.00 h. Holger Kirsch, Hans-Staden-Str. 17, 3549 Wolfhagen.

Kaufe, tausche und verkaufe MD-Games Habe z.B. Darius 2, Shadow Dancer, Elemental Master, Strider, Fire Shak usw. Suche Atomic Robokid, Aero Blaster usw. Tel: 0551/74829 ab 16.00 Thorsten Zeller, Sternstr. 24, 3400 Göttingen.

PC Biete: Silpheed, T.T. Hohr Big Top, Don't go, MS Flug 3, Thunderstrike, Menace, Suche A10 Tankkill, F15 Strike, F16 Combat od. sonstige. Nur Orig. ab 19 Uhr 07171/62081. Oliver Abt, Kornhausstr. 4, 7070 Schwäb.-Gmünd

Achtung * Amiga *** Amiga ***** Top Games zu Top Preisen. Ruft an oder schreibt. Tel: 07221/8856621, Michael Englmair, Seerbergstr. 32, A-4061 Pasching (18.00 - 20.00)

Kaufe und verkaufe nur die allerneueste Software für Amiga!!! Meldet Euch bei: Heinz Müller, Krefelderstr. 135 B, W-4047 Dormagen

Verkaufe Islands o.l. Hope (35 DM), Bermuda Project (20 DM) und Purple Saturn Day (35 DM), Public D. Disks je 2,50 DM bei Mike Kristof, Schützenstr. 34/3, 6901 Mauer. Hy Ihr Turtles!

The Special Brothers, die besten Abos für Jedermann. Neu, schnell und zuverlässig. Adresse: Schroeder Joel, PO Box 206, L-3403 Dudelange/Luxembourg. Amiga Amiga Amiga

The Special Brothers. Wir bieten die neueste und auch ältere Amiga-Software. 100% Antwort. Infos bei: Schroeder Joel, PO Box 206, L-3403 Dudelange/Luxembourg.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

You want the newest Software for your Atari ST and Amiga. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. *** Wer verzapft so einen Unsinn. Uns gibt es, wir bleiben bei der Arbeit. ***

!! Amiga-Software !! Topaktuell und supergünstig. Immer das Neueste, was es für den Amiga gibt. Liste anfordern unter Roman Fertl, Postfach 3007, A-1141 Wien, Österreich.

!! Amiga-Software !! Topaktuell und supergünstig. Immer das Neueste, was es für den Amiga gibt. Liste anfordern unter Roman Fertl, Postfach 3007, A-1141 Wien, Österreich.

**** Amiga ** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! **** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! *** Gratis-Liste bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien *** Super-Service! ***

Zu verkaufen: Billige Amiga-Soft. Immer das Brandneueste. Nur Abos. Info: Falcon, A. Heier, PO Box 65, CH-8617 Mönchaltorf/Schweiz

Goal!!! Verkaufe orig. Manchester United Football Club für PC 3,5". Preis: schlappe DM 35,-. Ralf Lange, Werthauser Str. 44, 4100 Duisburg 14, 02135/3760

***** Amiga Schweiz Amiga ***** Amiga Abos billig ab 1,30. A. Heier, Schulhausstr. 6, CH-8617 Mönchaltorf. *** Schweiz Amiga Schweiz ***

C-64 PD-Softwware Demo- und Intro-Maker, Musik, K-Piggys, Anwender, Demos usw. 100% legal Stuff, 150 PD-Disk beidseitig voll zum Selbstkostenpreis. Liste auf Disk für 2 DM RP. R. Kairies, Lönsring 15, 2105 Seevetal 2.

Amiga! MS-DOS! Topaktuelle Programme und viele Anleitungen! Superschnell und günstig abzugeben, die 1. Adresse für den engagierten Amiga-PC-User! Umfangreiches Gratisinfo bei G+G Amiga Usergroup, G. Dechant, Postfach 612, A-8011 Graz anfordern.

Suche Software

Suche gute Demos, Ingros und Megademos für den Atari ST. Schickt Disks, Listen oder Angebote an: Alexander Florencio, Eschenkamp 23, 2000 Norderstedt. Auch Demo und Intromaker!

Suche Spiele f. Atari XL: u.a. Mule, Kaiser, Trailblazer, M. Rev., Kor. Rt., Ultima 3 + 4, Infocom Adv's, 7 Cities o. Gold, u.a. Daniel Klodt, Macimilianstr. 34, 8752 Kleinostheim, 06027/6358

Wie würdest Du Dich einstufen? Bist Du zuverlässig und besitzt überdies aktuelle Amiga-Soft? Dann solltest Du Dich gleich unter 05657/1650 mit mir in Verb. setzen. Gerson Hubbert, Schwalbenthalerstr. 14, 3447 Meißner

C64 Suche Druckerprogramme. Tausche, verkaufe und kaufe Spiele für den C64. Verkaufe auch altes Telespiel. Schreibt an: Dirk Ilgner, Im Flecken 14, 3007 Gehren 1.

Suche zuverlässigen Tauschpartner. Schreibt an TPD of Death, Christen Beat, Postfach 73, CH-6370 Stans. Achtung!!! Nur Leute mit neuer Soft!!! Liste auf Disk anfordern.

Suche Komplettlösungen für Rollensp. u. Adventures (gg. Bezahlung)! Suche außerdem Roppensp. für PC (AD & D, Bards Tale, Ultima 6, usw) Tel: 08331/2722

Amiga: Suche Spiele u. Grafiksoftware Atari ST: Suche Anwender u. Midisoft. Auch Tausch oder Abo (Abo nur Amiga oder Amiga + ST zusammen) Suche Digi View 4.0 Soft 0461/46642, öfter prob. Maik Bode, Meiereistr. 1, 2390 Flensburg

Kaufe C64 Soft. Auch PD! Liste an Carsten Thiell, Sturmiusstr. 13, 4790 Paderborn. Greetings to HIC and Man Eater!!!

Suche Mega Drive Module Evtl. Tausch. 0451/303834, Wolfgang Waack, Mühlensteig 78, 2400 Lübeck 14

Atari ST Atari ST! Wer hat Ultima 4 oder kann mir selbiges besorgen??? Zahle gut! Schreibt an Harald Meyer, Lindenstr. 35, 7914 Pfaffenhofen oder ruft an: 07302/5505 (Harald)

C64: Suche gute Strategie-, Action- und Anwenderprogramme (z.B. ZMC, Ultima, Champions of Krynn...(Zahle gut! Listen an Stefan Elstner, Steinstr. 2, O-6300 Ilmenau, Tel: 09672/8959

Suche! Suche! Sim City für Atari ST, nur mit Anleitung. Biete 30 DM. Das erste Angebot wird garantiert angenommen. Angebote an C. Schuegraf, Raibacher Tal 27, 6114 Groß-Umstadt.

!! Kaufe Amiga-Originalspiele die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Ich suche für C64 das Prg. Music-Shop oder ähnl. Nur Originale. Auch Original-Soft anderer Art gesucht. Dieder Zilch, Erfurter Str. 4, 6483 Bad Soden-Salm.

Suche für den IBM-PC Adventures von Infocom. Nur Originale. Angebote bitte an Wolfgang Spiekermann, Augustusstr. 4, 8900 Augsburg 21. Tel: 0821/94583

Mega-Drive Spiele gesucht! Kaufe neue + alte Spiele! Verkaufe auch: z.B. H. Drivin, B. Sqadron, Elem. Master + viele anere! ATausche auch! Ruft an! Es lohnt sich!!! Tel: 02405/93940

Ich suche Wirtschaftssimulationen und Strategiespiele (keine Gesellschaftsspiele). Schickt Eure Listen an: J. Vetter, Gieselbachstr. 20, 7597 Rheinau 7. Tel: 07844/7858. Nur Amiga

Hey Leute ich suche Software aller Art für C64 oder Amiga!§N§ Habe eigene PD-Serie und Hot Stuff! Schreibt an VICTORY, Poste Restante, NL-Tolkamer in Holland! Liste mitschicken! L8ER

*** Achtung an alle Amiga Freaks *** Wollt Ihr Originale verkaufen?? Neue Idee. Auch große Posten. Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/59586 ab 17h

Achtung an alle Amiga Freaks * Suche dringend Amiga Originale aller Art. Bitte Preislisten an Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/59586 ab 17h

*** Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *** Suche Amiga Originalprogramme, alt und neu. Zahle gut. Listen an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr.

*** Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *** Habt Ihr Originalprogramme???? Verkaufen ja, aber wie??? Liste an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr.

Suche neueste, gute Demos u. Intros, Megademos u. sonstige Software für den Amiga (was sonst). Schickt Eure Listen an: A. Zimmer, Friedenstr. 3, 6680 Neunkirchen, Tel: 06821/27210

Suche neueste Demos, Intros und sonstige Software für den Amiga! Listen an: Andreas Zimmer, Friedenstr. 3, 6680 Neunkirchen, Tel: 06821/27210 nach 18 Uhr!

***** AMIGA ***** Anfänger sucht günstig gute alte und neue Games sowie Anleitungen und Kontakt zu anderen Amigausern. Anja Kowitzke, Hanne-Mertens-Weg 9, 2000 Hamburg 61

Suche PC-Spiele auf 5.25 Zoll, nur Originale zu kaufen. Schickt Eure Liste an Hajo Triendl, Niddastr. 22, 6090 Rüsselshaim. Tausche auch Transworld gegen On The Road.

Suche preiswerte Amiga und PC-Spiele.§N§ Angebote (Liste mit Preisen erwünscht) an: Harald Odehnal, Ingeborgstr. 16 b, 5000 Köln 90

Biete Hardware

C128 m. Staubschutzhaube, Floppy 1570, Datasette 1531, 90 Sisk. Diskbox, 3 Joysticks, 5 orig. Spiele f. Disk, 9 orig. Sp. f. Kass,. Bedienungshandbücher und orig. Verpackungen VB 500 DM. Boris Schmidt, 5550 Bernkastel-Kues, Hebegasse 10, Tel: 06531/6259 ab 18.00 Uhr

Verkaufe wegen Systemwechsel C-128 D mit Monitor 1901 + Final Cartridge 3 + 5 Originale (Wert: 300,-) + 70 Disks für 900,-. Anrufen bei Christian Kakanowski, Poßstr. 96, 4154 Tönisvorst 1, 02151/797512 ab 19 Uhr

Amiga 500 + 1 MB + Externes Laufwerk + TV-Modulator + Star LC 10 Drucker + Joystick + aktuelle Software (ca. 300 Sp.) Preis 1200 DM! Nur im Paket!! Ruft an: 0511/561753, Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61

Verk. Grpn-Monitor für C'64 bzw Atari xl (ohne Ton) kaum benutzt. VB 100 DM Schreibt an André Weers, Greifwalder Str. 15, 2850 Bremerhaven (Bitte nur schreiben!)

Verkaufe 1 Monat alte NEC-GEO Spiele: NAM 1975, Golf u. Magican Lord, alle 250 DM, sowie Original Joypad für 70 DM. Tel: 030/6849816, Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47

Ich verkaufe Akkustik-Koppler (110-300 Baud) Originale und Answer Mode umschaltbar! Kabel zum Computer muß nachgerüstet werden! 125 DM VB Ruft an: 02181-1527, Mike Butzbach, Am Mausacker 12, 4048 Grevenbroich 1

Verk. Atari 1040 STF mit Monitor SM 124, 1 MB, 3 1/2 Zoll Laufwerk, Maus, Buch und Zubehör für 800 DM. Carsten König, Hirtenweg 3, 7919 Unterroth, Tel: 073443/6217

Verk. C64 II + 1541 II + Drucker + 2 Bücher ü Final Cartridge III + 2 Diskettenboxen. Alles 100% ok! für nur 400 DM!! Tel: 06341/31157

Verkaufe: Picture Printer-Modul für C64 mit 10 Disketten voll Bildern. Alles für nur 35 DM. Schreibt an. Ralf Beyerlein, Wiesentfels 55, 8607 Hollfeld.

Verkaufe Amiga 500 mit 2,3 MB Speicher + Competition Pro + Mouse + Mousepad für 1099 DM. Tel: 02633/96136, Nils Fabritius, Am Schönblick 30, 5484 Bad Breisig

Amiga 2000 B, 1 MB-Chip, 4 MB-Erweiterung, 2. LW 3,5", Monitor 1084 S, Devpac-Assembler, viele Org. Software, Bücher (u.a. Hardware Tuning), PD, Festpreis 3000 DM, Georg Best, Börnestr. 14, 5000 Köln 30, 0221/503818.

Verkaufe C-64 + Floppy /2 Monate alt) + Data + Discbox mit 50 Disketten + Originalspielen wie "Oil Imperium" für nur 400 DM. Ruft an: 0911/649108, Tino Lenza, Karl-Kaspar-Str. 19, 8500 Nürnberg 60

Verkaufe wegen Systemwechsel Atari 520 ST + Maus + 2 Floppys + Orig. Soft + Zubehör + 1 Joystick. VB 575 DM. Tel: 0203/409962 von Mo-Fr ab 18 Uhr. Robert Porczynski, Neißestr. 19, 4100 Duisburg 11.

Sega Master + 5 Spiele + Sega Mega Drive + Netzteil + Arc. Power Stick + 8 Spiele (u.a. Strider, Thunderforce 3, Super Monaco GP) zusammen DM 1100,- Tel: 02162/10902

Special Offer: IBM-Kompat. PC-XT-Turbo 2 Laufw. 5 1/4 + 20 MB-Festpl. + Epson-Drucker monochr. Monitor VB: 1800 DM. Tel: 02204/71198 ab 18 Uhr, D. Sinhuber, Nachtigallenweg 28, 5063 Overath 8

Verkaufe Disketten! Sehr billig. NoName 200 100%: 1,20 DM pro Disk. Markendisk (Sony usw.) 1,50 DM, 5 DM Eückp. Send money to Ralf Plücke, PO Box 178859, 2093 Stelle. All legal.

PC-Engine (RGB-Version) + 3 Joypads + 4-Player-Adapter + Formation Soccer ü Bloody Wolf, alles neuwertig! Preis: 450 DM VHB. Adresse: Holger Mühlbeyer, Horneckstr. 8, 6953 G/heim-Bachenau.

Zehn 3,5-Disketten für 7,90 DM. Mit Etiketten. Keine Großbestellung nötig. Adresse der deutschen Firma gibt's für 6 DM bei: Peter Jung, Berliner Ring 30, 7550 Rastatt.

C64, Floppy, 300 Discs, 3 Joysticks, Datasette + 5 Kasetten und Final Cartridge 3. VB 600,- DM. Tel: 0561/827471 (14-16 Uhr). PS: Suche Amiga 500! Anrufen! Mo-Do. Carsten Treppmann, Nordstr. 69, 3502 Vellmar.

Verkaufe Gameboy, nur 3 Monate alt mit den Spielen Tetris, Tennis + Quix mit Original-Anleitung + Zubehör und Verpackungen für nur 222,- DM. Tel: 0211/400088, Boris v. Koblinski, Postenweg 21, 4000 Düsseldorf 31

Verkaufe CMS-Soundkarte für IBM PC und Kompat. wegen Zeitmangel, kaum benutzt, 12-stimmig, Animationsprog. usw. für nur 285,- DM (NP 500,-) VHB Tel: 06351/6982. Andreas Koch, Margarethenacker 26, 6719 Ramsen

Verkaufe Amiga 1000 B + Zubehör 1A Zustand. Ruft mich an Austria(02852/8403 - Thomas verlangen ab 15 Uhr. T. Heher, Dietmanns 136, A-3850 Gmünd, Austria

Achtung! Verkaufe Amstrad PC 1640 SD, 1 Disk-Laufwerk + CGA-Monitor + IBM-Joystickkarte + 20 Originalspiele uvm. 2 Jahre alt, NP 2200 DM VB 1500 DM Tel: 08641/8347, Erich Kaltschmid, Hauptstr. 63, 8218 Unterwössen.

Amiga 500 inkl. 1 MB, 80 Disc, Monitor 1081 und Drucker Star NL 10, alles miteinander fpr nur SFr 1589. Tel. Schweiz 01/7344568, Mo/Di/Do 0730-0900 Call Then!

128 D Grünmonitor, Aktion Replay MK6, ca. 190 Disks, ca. 50 mit Games, Boxen, Geos, Maus usw. für 850,00 DM. Tel: 02434/6800 nur Lrute aus NRW, Stefan Phlippen, Beecker Str. 43, 5144 Wegberg

Ich verkaufe ein Sega Master System (fast neu) mit 9 Spielen und 2 Joypads. Eventuell auch Einzelverkauf. Ruft mich schnell an: 07844/7858. Jens Vetter, Gieselbachstr. 20, 7597 Rheinau-Honau.

Verkaufe C-64 II + Floppy 1541 + Modul (Action Replay u. Nordic Power) + 9 Original Digital m. Demo/Intro Maker + 20 Diskzeitungen + Tie Break und noch mehr. Tel: 05381/3268, Jens Walters, Eichenstr. 3 a, 3370 Seesen 1.

Hy Freaks!! Verkaufe Atari 2600 + 2 Joysticks + 6 Spiele wie Joust, Tennis usw.. (alles funktioniert) für nur 200 DM auf VHL Basis. Tel: 09569/525, Mario Borczyk, Dr.-J-O.-Kolb-1, W-8601 Sesslach, tägl. ab 14.30 Uhr!!!

Verkaufe C64 2 + Monitor 1801 + Floppy 1541 2 Disks + 12 Originalsp. + Kass.Laufwerk Turbo. Alles ca. 1 Jahr alt. VB 950 DM und 11 Compu. Zeitungen sind im Preis! Tel: 06074/95983, Sebastian Eisenberger, Elisabethenstr. 15 d, 6074 Rödermark 2

Saugünstiger Amiga 500 (1 MB), 1 J. alt, TV Modulator, orig. Turrican, Rock'n Roll, Stunt Car Racer, F-16, Chambers of Shaolin bei Moritz Kittelberger, Werderstr. 58, 7500 Karlsruhe, Tel: 0721/375842 oder 06322/2963

Verkaufe wegen Systemwechsel C-64 mit Floppy 1541 2, Final Cartridge 3 + 100 Disketten mit Box. Nur komplett * wie neu * Nicht defekt * 400 DM. Tel: 0661/45014, Gerrit Rützel, Edelzellerstr. 15, 6400 Fulda.

Verkaufe 9-Nadeldrucker STAR NL-10 + Druckerkabel & deutschem Handbuch um 5000 ÖS od. 710 DM! Schreibt an: Schönhuber Günther, Schärdingerstr. 9, A-4971 Aurolzmünster. Tel: 07752/53945

Verkaufe C64 m. Floppy u. Colormonitor, ca. 200 Disks, Zubehör, massenhaft Spiele. 100% ok. ca. 550 DM. 09144/1474, Stefan Brandl, Dieselstr. 9, 8835 Pleinfeld

Verkaufe Drucker 120-D von Citizen, neuwertig, mit ungebrauchtem Farbband! Für alle bekannten Rechner! 18 Schriften + eigene, 11 Länder-Zeichen, Graphik uvm. / 370 DM / Tel: 07034/7504, Oliver Palotai, Feldbergstr. 56, 7042 Aidlingen

Verkaufe Atari 1040 ST + Farbmonitor CM8833 + Monocrommonitor + 30 Leerdiscs + 4 Originale + 1 Joystick und Maus, 1 Jahr alt für magere 1600 DM!!! Tel: 06569/7951 von 18.30 - 21 Uhr! Michael Plein, Kirchstr. 19, 5521 Fließem.

Preisknüller!!!! 800,- DM Festpreis. Verkaufe C-64 II + 1541 + Farbmonitor + Drucker STAR NC 10 + Cartridge III + 2 Joysticks 200 Disketten + Bücher + Box + vollfunktionsfähig für nur 800 DM. Eilt! Tel: 0821/562142, Robert Bauer, Wilhelm-Hauff-Str. 23, 8900 Augsburg.

Verk. Gameboy m. 5 Spielen (Turtles, C-Astlevania...) für VB 300 DM. Tausche auch gegen Megadrive m. Preisausgleich. Tel: 02151/700741, Marco Schöler, Dresdener Str. 85, 4154 Tönisvorst 1

Suche Hardware

Suche leicht defekten Amiga 500 ohne jegliches Zubehör. VHB 200 DM! Gerd Gorenc, Kniebisstr. 30, 7605 Bad Peterstal-Griesbach 2. Tel: 07806/456. Keine Portoübernahme -Just do it!-

Suche dringend Amiga 500 ohne jegl. Zubehör! VHB 450 DM!!! Gerd Gorenc, Kniebisstr. 30, 7605 Bad Peterstal-Griesbach 2. Tel: 07806/456 -Guter Zustand, wenn möglich. Just do it! --

Suche dringend Amiga 500 ohne jegl. Zubehör! Zahle 450,-! Ich würde mich sehr freuen. Tel: 07806/456 * Gerd Gorenc, Kniebisstr. 30, 7605 Bad Peterstal-Griesbach 2. *Gelegenheit*

Suche gebrauchte Gameboys (+Tetris u. Zubehör), zahle DM 100,-! für defekte (aber o. Zubehör), DM 40,-! Suche Module, alte + neue, bis DM 20,-! ver(-kaufe), tausche PC-Engine Module, su. W.C.Tennis! Michael Pekic, Jordanste. 51, 6000 Frankfurt/M. 90

Suche Amiga 2000 oder 500 mir PC-Karte, Festplatte, Zweitlaufwerk, viel Software, Literatur u. Zubehör. Angebote an: Bernd Keim, Heglau 11, 8828 Merkendorf

Tausche

Suche Tauschpartner für A 500. Anrufen o. Namen u. Adressen (mit Listen?) schicken. Alles an: Helge Vorburg, m., Druckerstr. 17, 2000 Hamburg 74, Tel: 040/7133109.

Tausche neueste Soft für Amiga!!! Schreibt an: Mike Stoffel, Lerchenweg 6, 4421 Reken 2. No Lamers!!! Be fast!!!

Software - schickt Eure Liste Ich habe z.B. Tennis Cup, Double Dragon II, Test Drive I+II, Kick Off I+II auf Amiga. 06057/1088, Michael Uhl, Forsthausstr. 8, 6487 Flörsbachtal 3.

! ACHTUNG !

- Es ist uns nicht mehr möglich Erotik-Soft oder andere pornographische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden
- Wir bitten um vollständige Adressenangabe in Ihren Kleinanzeigen
- Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebenes Glücksspiel hinweisen, dürfen nicht mehr abgedruckt werden

Wir bitten um Verständnis

! ACHTUNG !

Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

Fußballcoach-Fußball
der Extraklasse-(Postspiel), unzählige Strategie- und Taktikmöglichkeiten, 3 - 4 Seiten Bericht zu Ihrem Spiel, aktuelle Spieler
Info :
DBZ - Schlieffenstr. 58
2900 Oldenburg

Amiga Speichererweiterung

auf 1 MB incl. Uhr, abschaltbar nur **99,- DM**

(solange Vorrat) zzgl. Versand

BATSOFT
Tel. 04405 / 7835

Spiele - Restposten für C64, Amiga, Atari ST und CPC. 350 versch., alles neue Originale, pro Spiel ab

DM 7,50

Liste von Computer-Flohmarkt, Postfach 66 10
7133 Maulbronn

PD Atari XL/XE
COMPYSOFT

Alexander Schmitt
Kreuzstr. 32, 6050 Offenbach

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / VERKAUF von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software, Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX 0 82 61 / 68 05

Fußball-WM (Postspiel),
6 Züge DM 28,-

Din A4 Bericht zu Ihrem Spiel, Strategie, Taktik und weiteres.
Info unter :
DBZ
Schlieffenstr. 58
2900 Oldenburg

********* VERSCHENKEN *********

können wir nichts, aber gute Preise machen.

Spiele für CPC, PC, AMIGA, C64, ST. Lösungshilfen. GAMEBOY Spiele. Hardware und Zubehör.

ANRUFEN !
SOFTWAREVERSAND GEBAUER
02 11 / 30 92 33

Computerspiele · Telespiele
Handhelds · Zubehör · Joysticks

MAGIC
Computerspiele

Trierer Str. 110 · 8500 Nürnberg 50
Tel: 0911/48871 · Fax: 0911/486091

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab 2. Lieferung Porto DM 3,50, Erstlieferung per Nachnahme. Porto DM 5,- Zahlung per Kreditkarte gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb **24 Stunden!!!**

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben
P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer!!!



Die Spielburg
Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

AMIGA
Hard- + PD-Software

Gratisinfo bei:
DATREX-COMPUTERSERVICE
BLINDSCHACHT 16
4390 GLADBECK
TEL.: 0 20 43 / 3 45 32

Secondhand Original-games für Atari ST

* schnell + preiswert *

Frank Schumann
Im Nußriegel
6702 Bad Dürkheim 5

ARMADA

Das Postspiel über Piraten, Gouverneure und Segelschiffe. 50 Schiffsarten, Karte, 100 Städte, 5 Charaktere, etc.

TIEBREAK

Erleben Sie die Welt des "Weißen Sports". 122 Turniere, Welt-Rangliste, Spielermeisterschaft, etc.

Infos zu beiden Postspielen für DM 1,50 bei:

WPO - Bachstr. 15 b
6520 Worms 23

AMIGA
Bavarian-Public-Domain

220 Disketten voll deutscher Software

Gratisinfo anfordern bei
Friedrich Neuper,
Postfach 72, 8473 Pfreimd

Keiner ist billiger !
Amiga-PD - Riesenauswahl !

Liste anfordern - GRATIS:
Alex PD-Versand, Ringstr. 3,
6702 Bad Duerkheim 4

STOP STOP

AN- UND VERKAUF
von
GEBRAUCHTEN VIDEO SPIEL MODULEN

ALLE SYSTEME

Ralph Kemnitzer, Postfach 35 09
8670 Hof

STOP STOP

TEICHWEG 6 * 3550 MARBURG 7
TEL.(06421) / 481972 FAX 47526

Wir führen Software für:

AMIGA C-64
ATARI-ST PC
MEGA-DRIVE
& GAME-BOY

Kostenlose Preisliste anfordern!

Int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör
Versandkatalog gegen 2 DM in Briefm.

PLAYSOFT
Inh. Robert Elmshäuser

DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM
+ Versandkosten

Pielago Software • Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 • Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

C-64 CPC MSX
ATARI AMIGA IBM

- preisgünstige Programme
- schnelle Lieferung

PUBLIC DOMAIN AMIGA/IBM

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28 8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Egal ob **Amiga, ST, PC, C-64, CPC, XL/XE, Gameboy oder SEGA,** zu Ihrem Computer (Konsole) gehört eine Gratisliste von:

BATSOFT
Hauptstr. 66 b
2905 Edewecht
Tel. 04405 / 7835

C-64/128 PD !
Günstig und schnell.
GRATISKATALOG 91 anfordern bei :
PD-SOFTWARE
Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 10
3502 Vellmar



IM AUFWIND

Wenn es so richtig kalt wird in den späten Januartagen, wenn ein eisiger Wind durch Straßen pfeift, die durch Eis und Schnee unbefahrbar sind, versammelt sich eine erlesene Schar in den Frankfurter Messehallen: Die Abgesandten der Automatenbranche. Auch in diesem Jahr gaben sich auf der „Internationalen Fachmesse Unterhaltungs- und Warenautomaten", kurz IMA, die großen und kleinen Firmen aus dem In- und Ausland ein Stelldichein. Neben so spannenden Neuerungen wie Sortiermaschinen für Geldstücke und sprechenden Kunststoffpapageien gab's natürlich nagelneue TV-Spiele in Hülle und Fülle. Im folgenden gibt's alle Einzelheiten zu neuen Simulatoren, riesigen Bildschirmen – und dem teuersten Spiel der Welt!

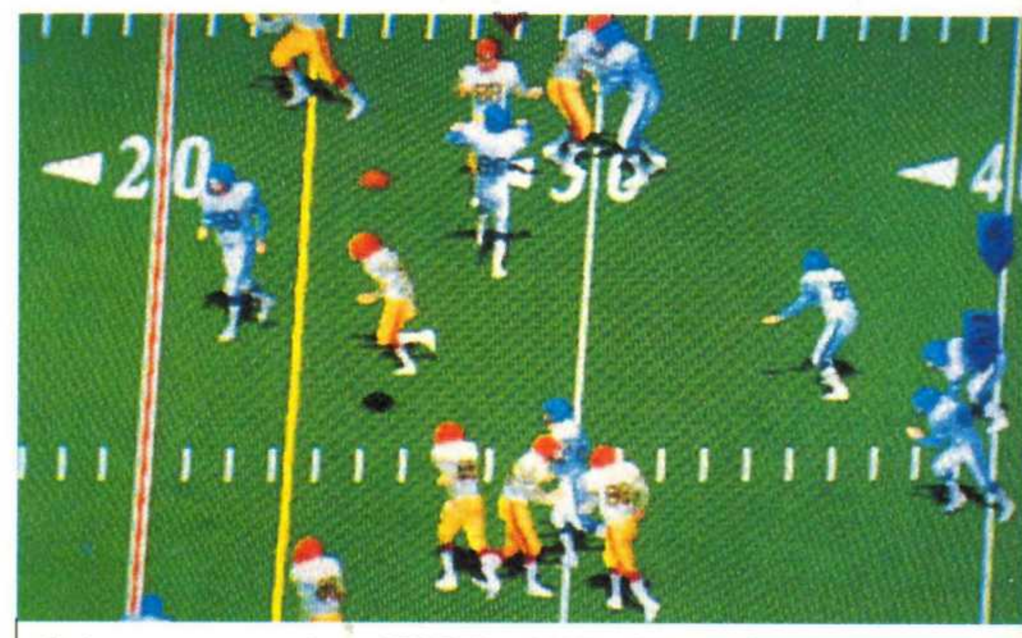
Mittlerweile ist die IMA die wichtigste Fachmesse dieser Art auf dem Kontinent, die Resonanz der Aussteller und Kunden wird immer größer. Nicht ohne Grund: Die neuen Bundesländer und die Umwälzungen in den östlichen Nationen bringen frischen Wind in diesen Wirtschaftszweig, der wie kaum ein anderer mit staatlichen Repressionen zu kämpfen hat. Auf 22.000 qm präsentierten 239 Firmen aus 17 Ländern, 141 davon aus der Bundesrepublik, alle nur denkbaren Produkte rund ums Münzspiel und Automaten. Mit einer eigenen Sonderschau, der „Casino Expo", wurden die Spielbanken mit Roulette-Tischen und Einarmigen Banditen versorgt. Daß den TV-Spielen nicht die Mehrheit der Ausstellungsplätze gewidmet war, versteht sich von selbst, schließlich wird das meiste Geld in diesem Bereich mit den Geldspielgeräten verdient. Dementsprechend konnte das interessierte Fachpublikum zahlreiche neue Variationen der Groschengräber bestaunen und sich mit passendem Zubehör (Sortiergeräte, Sicherungsanlagen, etc.) eindekken. Schon vor dem Eintritt in die heiligen Hallen wurde deutlich, daß in diesem Sektor die Firma GAUSELMANN immer noch die unumstrittene Nr. 1 ist. Auf flatternden Fahnen sollte die Lust aufs Spielen plakativ unterstrichen werden, und die Stände der Firmengruppe dominierten die Hallen, was Größe und Ausstattung anbelangt. Außer Abwandlungen bekannter Geldspieler durften die mit großem Erfolg vor zwei Jahren eingeführten Punktspielgeräte (also ohne Geldgewinn) natürlich ebensowenig fehlen. Und gerade da konnte Gauselmann wieder Akzente setzen. Nachdem der im letzten Jahr vorgestellte Backgammon-Automat in diesem Jahr endlich zur Serienreife gelangt ist, konnte Gauselmann wieder eine absolute Neuheit vorstellen:

Das altbekannte „Mensch ärgere Dich nicht" als Automatenspiel! Für ausgefallene Ideen ist der Firmenchef ja bekannt, aber sein neuester Streich sorgte doch für Verblüffung. Der gezeigte Prototyp dieses Spiels bot als Tischgerät bis zu vier Spielern die Chance, am elektronischen Hütchen-Marathon teilzunehmen. Findet sich kein Mitspieler, steigt der Computer als Gegner ein.

Spiele-Magnet: Der NOVA-Stand

Mag diese Spielumsetzung auch etwas ausgefallen sein: Die Automatenbranche muß nach neuen Spielmöglichkeiten suchen, um trotz aller staatlichen Regulationen erfolgreich am Markt zu bleiben. Die Alarmglocke hat bereits geschrillt: 1990 ging der Gesamtumstz der Branche in den *alten* Bundesländern um satte zehn Prozent zurück. Dieser Negativtrend konnte nur durch den Boom in den neuen Bundesländern und im ehemaligen Ostblock aufgefangen werden. Natürlich mischt Gauselmann in den neuen Bundesländern kräftig mit: Fünf neue Großhandelsniederlassungen in Rostock, Magdeburg, Erfurt, Leipzig und Dresden sollen den östlichen Markt erobern.

Weit weniger Sorgen muß sich die Branche um die Entwicklung bei den TV-Spielen und Flippern machen. Auf dem Gebiet der alten Bundesrepublik konnte der Verkauf sogar noch gesteigert werden, hinzu kommt die gigantische Nachfrage aus dem Osten. Auf Neuheiten im technischen Bereich braucht



Sehr strategisch: HIGH IMPACT FOOTBALL von WILLIAMS.

GEN OSTEN

man jedoch nicht achten – es gab keine. Der Trend geht lediglich hin zu immer größeren Bildschirmen. So bot Gauselmann schwenkbare 70-cm-Bildschirme, während die Nova riesige TV-Gehäuse in ähnlicher Größe unter dem Namen „Big Screen“ an den Mann brachte. Apropos Nova: Die Gauselmann-Tochter zeigte auf der diesjährigen IMA wieder die allerneuesten Japan-Importe



THE BERLIN WALL blickt auf deutsche Geschichte.

und ließ die Konkurrenz in den Hallen echt alt aussehen. Die TV-Spiele sorgen zwar nicht für den bärigen Umsatz, doch der stetige Umsatz und der starke Spielanreiz dieser elektronischen Spiele lockte das Publikum in Scharen an. Die wahren Spielefreaks konnten sich an den zahlreichen Geräten allerdings kaum austoben (obwohl alle Geräte ohne Münzung bespielt werden konnten), denn der saftige Eintrittspreis von 50 DM machte es für Normalsterbliche kaum möglich, die IMA zu besuchen. So tummelten sich weitgehend ältere Herren im grauen Flanell vor den zahlreichen Simulatoren, Action- und Sportspielen. Besonders die Simualtoren scheinen es der Branche angetan zu haben, denn so viele Rennspiele wie in diesem Jahr hat es wohl selten gegeben. Race Drivin' wurde ja bereits in der ASM vorgestellt, doch die Cockpitfassung mit drei Bildschirmen war schlicht atemberaubend. Wer den technisch verfeinerten Nachfolger von *Hard Drivin'* noch nicht gespielt hat, sollte sich diese Ausführung auf keinen Fall entgehen lassen!

Richtig neue Simulatoren gab's besonders von Sega, die immer noch nicht müde wurden, ihre *Out-Run-* und *Hang-On-* Themen zu variieren. Die neueste Motorrad-Variante von Sega bietet außer einem größeren Moped und neuen Backgrounds keine erwähnenswerten Neuheiten. Ganz im *Out-Run-Stil* erscheint RAD MOBILE auf den schönen, neuen Riesenbildschirmen. Die Action im Auto ist rasant, der Geschwindigkeitsrausch eine Wucht, die Grafik haut einen um. Wenn man so im Stau am Frankfurter Kreuz steht, kann man zudem noch ein bißchen von dem Raser-Game träumen.

Den Vogel schoß Sega eindeutig mit einem riesigen Simulator ab, der wohl das aufwendigste Gerät ist, das je gebaut wurde. Um das gigantische Komplettgerät richtig in Szene zu setzen, orderte Sega einen eigenen Stand, auf dem diese Kiste und ein paar andere Neuheiten vorgeführt wurden. Und jetzt kommt's: Man nehme den *Afterburner*-Nachfolger G-Loc, stecke das Game und den Riesen-Monitor in eine Cockpit-Hülle und lasse die Hülle auf einem Kugelgestell um 360 Grad drehen! Wenn der (hoffentlich angeschnallte) Pilot mit seiner F-Sowieso während des Spiels einen Looping vollführt, dreht sich das Cockpit komplett mit. Natürlich ist sowas nichts für zarte Gemüter, doch als Simulator ist der 360 G (so heißt das Ding) eine richtige Wucht. Wenn Ihr Euch dieses Teil kaufen wollt, solltet Ihr jedoch noch etwas sparen: Sage und schreibe 230.000 Mark kostet die Wunderkiste!

Weitaus weniger aufwendig, aber immer noch recht effektvoll boten sich die anderen Komplettgeräte dar, die auf der IMA ihre Uraufführung erlebten. Ganz im Giger-Alien-Style verkleidete z.B. Taito ihr Actionspiel Space Gun. Mit den zwei installierten Laser-Guns vor dem Bildschirm können ein bis zwei Spieler auf Alien-Jagd in einem Raumschiff gehen. Natürlich wird geballert, was das Zeug hält: Riesige Monsterviecher krabbeln über den Screen und zerplatzen in eklige Einzelteile, wenn sie abgemurkst werden. Nichts für schwache Nerven!

Gleichfalls zur Sache geht's bei Robocop 2 und Street Fighter II von Capcom. Robocop 2 gab's zwar schon als Heimcomputerspiel, doch die Automatenvariante unterscheidet sich we-



Vorhang auf zur IMA!



Ungeschlagen: Die WURLITZER



RAD MOBILE von SEGA

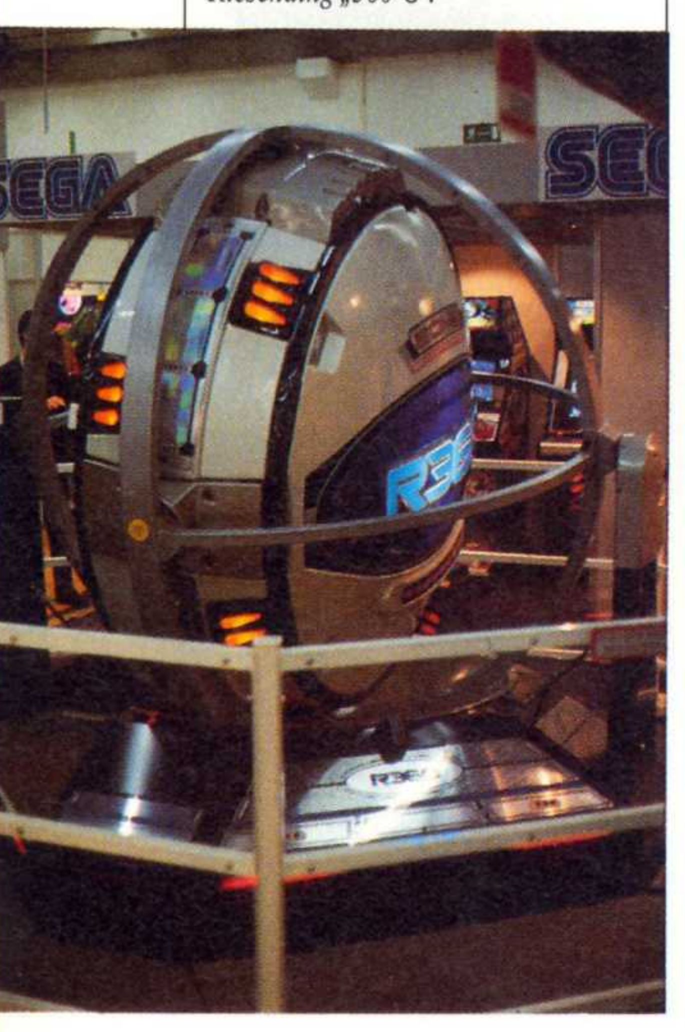


STREET FLIGHTER II von CAPCOM

sentlich von seinem Kollegen und bietet Fadenkreuz-Ballerei in sieben Levels und jeder Menge fiese Gangster. Street Fighter II ist hingegen ein altbekanntes Prügelspiel, bei dem in acht Runden der beste Straßenkämpfer gesucht wird. Die Grafik ist grandios, die Sprites riesig und toll animiert, die Handlung dünn. Das ist halt Abwechlsung für zwischendurch!

Für den Messegag schlechthin sorgte Kaneko mit der Versoftung des Falls der deutschen Mauer unter dem Titel The Berlin Wall. Außer dem Titel und gelegentlichen Backgrounds mit Impressionen des Brandenburger Tores und jubelnden Menschen sind Bezüge zum Titel jedoch nicht zu erkennen. Trotzdem ist das Spielkonzept recht ausgefuchst und spaßig, denn es geht um eine Weiterentwicklung von *Lode Runner*! Auf verschiedenen Plattformbauten müssen Geister per Löchergraben gefangen und plattgemacht werden, zehn verschiedene Extras sorgen für Abwechslung. Die Idee ist zwar voll geklaut, aber The Berlin Wall macht einen Riesenspaß!

Die Sensation: SEGA's Riesending „360 G".



Natürlich kamen die Sportfans bei der IMA ebenfalls nicht zu kurz. Flipper-Hersteller Williams bot neben dem neuen Pinball Fun House den Eishockey-Schlager Hit the Ice. Schnelles Scrolling, große Sprites, eine verminderte Spieleranzahl und jede Menge Prügelszenen sorgen für richtiges Eishockey-Fieber. Mehr ins Detail geht hingegen das American-Football-Spiel High Impact (ebenfalls von Williams), denn hier könnt Ihr sehr ernsthaft verschiedene Angriffs- und Verteidigungstaktiken anwenden, um den Spielball Yard für Yard nach vorn zu bringen. Das Spiel ist weiß Gott nicht einfach, aber für Football-Fans garantiert ein Genuß.

Die innovativste Neuveröffentlichung stammt jedoch zweifellos von Atari, denn bei Rampart gelang es den Amerikanern wiederum, ein verzwicktes Strategiespiel als kurzweiliges und spannendes Automatenspiel zu kreieren. Die Handlung: Ein bis drei Spieler basteln sich per Cursor die Grundmauern einer Burg und müssen diese durch die Positionierung von Geschützen und Soldaten gegen den Computer-Angreifer oder seine Mitspieler schützen. Rampart bietet durch die variable Handlung eine Fülle von strategischen Handlungsmöglichkeiten, die Regeln sind schnell gerafft, das Geschehen rasant. Man muß Rampart einfach mal gespielt haben, um zu merken, wie ungeheuer motivierend dieses Game ist. Ein klarer Fall für die nächste Heimcomputer-Umsetzung!

Mit drei völlig unterschiedlichen Spielen kam Konami auf die IMA '91. Bei Rollergames wurde das harmlose Rollschulaufen zu einem gnadenlosen Kampfsport umgewandelt. Der Spieler muß mit den Rollschuhen gekonnt über gewundene Betonbahnen flitzen, um als Erster ans Ziel zu kommen. Die Konkurrenten



Alien-Action bei SPACEGON





BELLS & WHISTLES von KONAMI



Die Freiheitsstatue als Leuchtzeichen der CASINO EXPO



Ein äußerst strategisches Spiel mit Burgenkrieg bot ATARI den Fans mit RAMPART.
Fotos: msu



Einen genialen 3D-Zoom gibt's bei KONAMI's GOLFING GREATS.



Das Tor zum Marktführer.



Abenteuer pur bei EDWARD RANDY


Meilensteine von NSM LÖWEN

halten jedoch nichts von Fairneß und versuchen mit Tritten und Schlägen, unliebsame Teilnehmer von der Bahn zu befördern. Rollergames ist ungeheuer schnell und ist genau das richtige für den Spielehunger zwischendurch! Ballerei pur gibt's dann bei BELLS & WHISTLES, einer weiteren Konami-Parodie auf Weltraum-Ballerspiele. Allerdings nicht ganz taufrisch: Das Spiel geht eindeutig zurück auf *Twin Bee* und bedient sich zusätzlich noch bei *Parodius*. Die Spielfigur sieht aus wie eine witzige Comicfigur und muß sich gegen angreifende Karotten und andere Seltsamkeiten wehren. Extrawaffen können in Form einer Glocke aus den Wolken herausgeschossen werden. Wer Psycho-Acts dieser Art mag, wird bei Bells & Whistles gut bedient, zumal saftige Balleraction und hohe Spielbarkeit für zusätzlichen Anreiz sorgen.

Am vielversprechendsten war Konamis Sportspiel mit dem Titel GOLFING GREATS. Zwar gibt es schon eine ganze Reihe hervorragender Golfspiele (man denke nur an *Major Title*), die ebenfalls gute Schlagmöglichkeiten, einen übersichtlichen Parcours und viele weitere Details (Wind, Bäume, Schnitt, etc.) boten, doch Golfing Greats bietet darüber hinaus einen großartigen 3D-Zoom, der alles Dagewesene in den Schatten stellt. Jede Bahn wird mit einer „Kamera" rundum gezeigt, der Ball in nah und fern im Flug herangezoomt und seine Lage perspektivisch angezeigt. Das muß man gesehen haben!

Natürlich werden wir dieses Spiel und all die anderen ausführlich auf den Spielhallenseiten vorstellen, denn die Neuerscheinungen auf der IMA setzen Akzente für das ganze Jahr. Eine Trendbeschreibung scheint 1991 allerdings schwierig. Die Simulatoren laufen noch immer gut, Actionspiele im ewig gleichen Outfit gehören zur Standardausrüstung, gelungene Strategiespiele erscheinen nicht gerade in Massen, aber mit höherem Marktanteil und überzeugender Spielqualität. Hinzu kommen die Sportspiele, die immer ihr Publikum finden werden. Es fällt jedoch auf, daß die übermäßig brutalen Spiele etwas abgenommen haben, daß die Branche versucht, mit einer neuen Strategie neues Renommee zu gewinnen. Die neuen Märkte im Osten werden ihr übriges tun, um den Spielbegeisterten auch in Zukunft ein breites Angebot zu gewährleisten und der Branche das Überleben zu sichern. Gefragt ist im übrigen immer eines: Innovation! ■

MICHAEL SUCK





Hallo Freaks!

Die IMA ist gelaufen, Europas größte Messe für Unterhaltungs- und Warenautomaten – und damit auch für TV-Spiele! Waren die Neuerscheinungen vor Jahresende regelrecht ins Stocken geraten, so wird der Markt nun mit neuen Titeln nur so überschwemmt. Einen Überblick über alle Games habt Ihr in dem Messebericht bekommen, jetzt geht's ans Eingemachte. Vier neue Toptitel möchte ich Euch vorstellen, die frisch von der IMA kommen und Euch das (Spieler-)Leben versüßen sollen. Genug der Vorrede, jetzt geht's ins Detail!

Michael Suck

Irgendwie weiß ich gar nicht, wie ich dieses Mal anfangen soll. Vielleicht mit der Berliner Exmauer? Oder mit dem Ballerspiel samt Glockenspiel? Oder mit einer zünftigen Straßenprügelei? Na klar, jetzt werden erstmal kräftig die Fäuste geschwungen! Geliefert wird die Prügelorgie von einem wahren Profi in der Sparte der Beat-em-up's, nämlich von CAPCOM. Die Japaner haben einige Übung im Erstellen hartgesottener Prügelorgien mit dünner Story. Die Story können wir deshalb sofort abhaken, denn bei STREET FIGHTER II treffen sich die besten Straßenkämpfer der Welt, um ihren Champ auszufighten.

Der flachbrüstige Spieler vor dem Screen darf eine(n) der acht TeilnehmerInnen auswählen und mit diesem/dieser versuchen, zwei der drei Kämpfe auf offener Straße zu gewinnen. Das ist übrigens auch so 'ne fiese Ader des Spiels: Street Fighter II ist von vorneherein auf eine Spielzeit von fünf Minuten begrenzt, denn wenn die drei Kämpfe (natürlich ebenfalls mit Zeitbegrenzung) vorbei sind und ihr zwei davon gewonnen habt, werdet Ihr zum Superhyperoberchamp gekürt und müßt den ernüchternden Game-Over-Screen anschauen.

Für Eure Kohle bekommt Ihr jedoch allerhand geboten, denn Capcom spendiert in verschwenderischer Art und Weise fantastische Backgrounds in wahrer Farbenpracht. Dazu gibt's riesige, super animierte Sprites und knackige Soundeffekte zur akustischen Untermalung jedes Treffers. Und noch eine Neuerung dürfte für Interesse sorgen: Street Fighter II ist meines Wissens das erste Automatenspiel der Welt, das mit sechs Feuerknöpfen gesteuert wird! Für



Knackige Prügelszenen bei STREET FIGHTER II von CAPCOM.

jede Schlagvariante gibt's eine Taste – dementsprechend lustig sieht es aus, wenn man mit fünf Fingern verkrampft und krumm auf sechs Tasten rumhaut.

Einfacher in der Bedienung ist da schon THE BERLIN WALL von KANEKO, bei dem kräftig auf den Putz gehauen wird – sollte man jedenfalls meinen. Denn obwohl sich das Spiel einen echt geschichtsträchtigen Namen auf die Deutschlandfahne schreibt, ist im Spiel selbst nichts davon zu merken, daß da irgendein Zusammenhang zwischen der Mauer und dem Spiel besteht. Die paar Backgrounds mit Brandenburger Tor und so machen's ja wohl nicht. Dieser Werbegag sollte jedoch nicht vertuschen, daß uns mit The Berlin Wall ein durchaus gelungenes Spielchen ins Haus steht. Ganz wie im urigen *Loderunner* muß der Spieler seine Spielfigur über variierende Plattformkonstruktionen steuern, um seine Feinde, ein paar kleine Monster, abzuschütteln. Will er die Viecher vernichten, muß ein Loch in die Plattform gegraben werden, in das die Monster hineinfallen. Klemmt der Feind erstmal fest, muß man nur noch

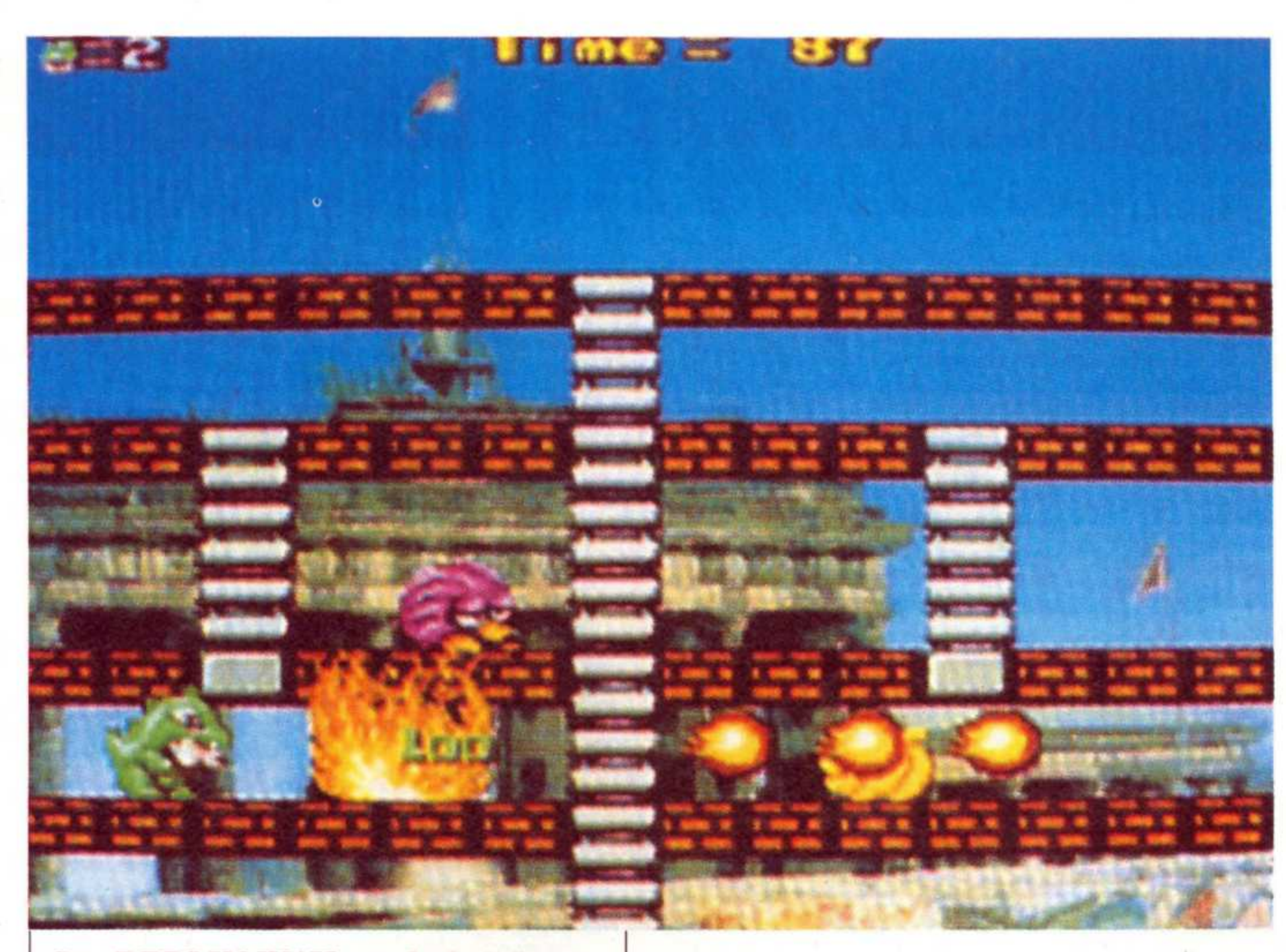


ROLLED GAMES von KONAMI.

kräftig draufhauen, um ihn endgültig plattzumachen, denn sonst hüpft er wieder raus. Steht die Spielfigur hingegen in einer selbstgegrabenen Sackgasse, kann das Loch ebenso mit ein paar Fußtritten wieder zugeschüttet werden. Eine Runde ist schließlich erst dann vorbei, wenn alle Monster abgeritten sind – zu ihren Ahnen nämlich.

Zur Auflockerung gibt's ein paar Bonuswaffen, bei denen der Hammer die Monster sofort vernichtet, daß Wasser die Feinde wegspült oder Godzilla ihnen per Feuerstrahl den Garaus macht. Weitere Boni: Das „ZZZ"-Symbol läßt die Feinde einschlafen (erstarren), die Sanduhr verlängert das Zeitlimit, der Warp führt zum nächsten Level, der Duplikator verdoppelt die Punktzahl. Natürlich ist The Berlin Wall nichts Neues, doch als Loderunner-Clone (übrigens der erste!) mit ein paar Extras macht das Game einen Riesenspaß.

Und nun in die Abteilung „Fairneß im



Die BERLIN WAIL wird abgeräumt

Sport". Mich wundert, daß die Softwareindustrie noch nicht auf die Idee gekommen ist, mal das Dopingproblem in einem Sportspiel unterzukriegen. Wär' doch mal 'ne Idee, oder? Dafür bietet KONAMI wacker und locker unter dem Titel ROLLER GAMES ein rasantes Rollschuhrennen mit eingebauten Prügelszenen – wie sich das gehört. Um die schnellen Parcours möglichst als erster im Ziel und auf den Beinen zu überqueren, verlangt Konami dem Hersteller nicht nur allerlei Geschick, sondern auch eine gehörige Portion Cleverness ab, um sich der zahlreichen Konkurrenten erwehren zu können. Diese halten nämlich nicht viel davon, sportlich und fair als Letzte ins Ziel zu rollen, sondern attackieren den Helden mit Tritten und Boxschlägen. Es darf natürlich zurückgeboxt werden!

Und nun, zu guter Letzt, der zweite Konami-Hammer in diesem Monat. Geboten wird ein Ausflug in die Welt des Unmöglichen, Psychedelischen, in eine Traumwelt jenseits von Sinn und Verstand, in der all die landen werden, die sich zu lange mit Computerspielen beschäftigen. Diesen Prozeß müssen wohl die Konami-Designer durchlaufen haben, denn BELLLS & WHISTLES IST DIE LEGITIME WEITERENTWICKLUNG UND KOMBINATION VON *Twin Bee* und *Parodius*! Wieder werden alle Klischees der Weltraumballerei in die Pfanne gehauen, wieder gibt es absonderliche Gegner, wieder gibt es bunte Glocken. Glocken? Ja, genau! Diese Glocken werden aus den herumfliegenden (lächelnden!) Wolken herausgehauen und verfärben sich durchs Anschießen bläulich und rötlich und bräunlich und....

Na, jedenfalls, je nach Farbe erhält der Spieler beim Aufnehmen der Glocke eine Extrawaffe, die recht seltsame Wirkungen haben können. Die Verdopplung des Schusses und der entladende Gigaschuß ist ja in Ordnung, aber ein Schutzschild in Form einer Vervielfachung der fliegenden Comicfigur, wobei die Duplikate wie ein Schlange hinterherfliegen, gab's wohl noch nie.

Mag Bells & Whistles als Parodie gedacht sein – ein gutes Ballerspiel ist es auf jeden Fall. Die Art des Outfits ändert nichts daran, daß die sieben Levels außerordentlich spielbar und echt abwechslungsreich sind.



Popping bunt: Bells & Whistles

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Stellv. Chefredakteur
Bernd Zimmermann (bez)

Redaktion
Klaus Segel (cruiser), Ulrich Mühl (uli), Hans-Joachim Amann (hja), Eva Hoogh (ev), Sandra Alter (sat), Matthias Siegk (mats)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck (msu), Ottfried Schmidt (os), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Dirk Fuchser (df), Paul Rigby (pr), Michael Umbach (mrm), Michael Jordan (mj)

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Hans-Joachim Amann, Klaus Segel

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street,
London W11 4DV, England

Anzeigenleitung
Andrea Heyn (Ltg.), Anja Pröger
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Produktionsleitung
Uwe Siebert

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH,
3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG,
6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 67,50, Ausland DM 79,50
Wir bitten unsere ausländischen Kunden die Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten.
Die Bankverbindung finden Sie auf Seite 164.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax (Anzeigen) 0 56 51 / 3 00 14
Telefax (Redaktion) 0 56 51 / 3 00 18
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & A-Man) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



Gesammelte Werke ASM 2/91

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	3D Construction Kit	02/91	72	Anwender
	Advanced Destroyer Simulator	02/91	50	Blickpunkt
'	Advanced Tactical Fighter II	01/91	62	Action
*	Aero Blaster (PCEngine)	02/91	101	Action
*	Alpha Waves	01/91	45	Action
	Altered Destiny	01/91	72	Adventure
	Arrow Flash (Sega Mega)	01/91	106	Action
	Atomic RoboKid	01/91	76	Action
	Awesome	02/91	34	Action
	Axis (Sega Mega)	01/91	110	Action
	Back to the Golden Age	02/91	38	Action
*	Battle Command	02/91	94	Action
	Battle Squadron (Sega Mega)	02/91	103	Action
	Betrayal	01/91	32	Blickpunkt
	Big Box	02/91	112	Action
	Blade Warrior	01/91	68	Action
*	Blue Max	02/91	30	Strategie
*	Buck Rogers - Countdown to Doomsday	02/91	29	Adventure
	Burning Force (Sega Mega)	01/91	112	Action
	CarVup	01/91	137	Blickpunkt
*	CarVup	02/91	111	Action
	Carthage	02/91	69	Action
	Century	01/91	74	Action
	Championship Run	02/91	48	Strategie
	Chase H.Q. II	02/91	13	Action
	Chrono Quest 2	02/91	127	Kopfnuß
	Conflict	01/91	136	Strategie
	Cougar Force	02/91	46	Action
*	Covert Action	01/91	41	Adventure
*	Crash Course	02/91	25	Action
	Crazy Sue/Sub Rallye	01/91	134	Action
	Crime Time	01/91	84	Adventure
	Damocles Mission Disk	02/91	95	Blickpunkt
	Dick Tracy	02/91	79	Action
	Die Erben des Throns	02/91	42	Strategie
	Dragon Breed	02/91	0	Action
	Dragon's Lair II: Time Warp	01/91	135	Blickpunkt
	Duck Tales (Game Boy)	01/91	101	Action
	Dynamite Duke (Sega Mega)	01/91	102	Action
	Eagle's Rider	02/91	76	Action
	Englisch I/II	02/91	56	Anwender
	Eswat	02/91	154	Action
*	Exterminator	02/91	93	Action
*	FZero (Super Famicom)	02/91	106	Action
	Fantastic Four 2	02/91	54	Action
	Fantastis Soccer	01/91	98	Sport
	Fatman (Sega Mega)	01/91	104	Action
	Final Command	02/91	68	Adventure
	Finale	02/91	70	Action
	Fire Shark (Sega Mega)	01/91	100	Action
	Flames of Freedom	01/91	32	Blickpunkt
	Football Simulation	01/91	98	Sport
	Fountain of Dreams	01/91	40	Adventure
	Geisha	02/91	14	Action
	Ghostbusters II (Game Boy)	01/91	101	Action
	Globetrotter	01/91	12	Action
	Golden Axe	02/91	44	Action
*	Hard Nova	01/91	10	Adventure
	Heatseeker	01/91	90	Action
	Horror Zombies from the Crypt	01/91	94	Blickpunkt
	I play 3D Soccer	02/91	112	Sport
	IngenioLernsoftware	01/91	30	Anwender
	Inspektor Griffu	02/91	120	Kopfnuß
	Ivan "Ironman" Stewarts Super Off Road	01/91	47	Sport
*	John Madden Football (Sega Mega)	02/91	104	Sport
	Jones in the Fast Lane	01/91	42	Strategie
	Kamikaze	02/91	66	Action
*	King's Quest V	02/91	8	Adventure
	Knights of the Sky	02/91	60	Strategie
	Legion (PCEngine)	02/91	107	Action
	Lemmings	01/91	8	Blickpunkt
	Lightspeed	01/91	43	Adventure
	Lupin the Third (Game Boy)	01/91	102	Action
	Match Pairs	02/91	58	Anwender
*	MIG29 Fulcrum	01/91	132	Strategie
	MS. Pacman (Lynx)	01/91	101	Action
	Murders in Space	01/91	76	Adventure
	Mystical	02/91	65	Action
	Narco Police	01/91	136	Action
	Nightshift	02/91	40	Action
	Ninja Adventure (Game Boy)	01/91	106	Action
	Ninja Turtles (Game Boy)	01/91	112	Action
	No Exit	01/91	94	Action
	Oil's Well	02/91	59	Action
*	On the Road	01/91	96	Strategie
	Ooops up	01/91	14	Action
	Operation Harrier	01/91	70	Action
	Operation Stealth - Letzter Teil	02/91	136	Kopfnuß
*	Panza KickBoxing	01/91	138	Sport
	Pole 500	01/91	92	Sport
*	PowerMonger	02/91	6	Strategie
	Powerplay	02/91	82	Action
	Proflight	02/91	116	Strategie
*	Projekt Prometheus	02/91	12	Adventure
	Quadrel	02/91	81	Strategie
*	Quest for Glory II: Trial by Fire	01/91	46	Adventure
	Radarmission (Game Boy)	02/91	108	Strategie
	Ranx	02/91	68	Action
	Renegade Legion Interceptor	02/91	36	Strategie
	S.T.U.N. Runner	02/91	82	Action
	Second Front	02/91	42	Strategie
	Sega Master Mix	01/91	33	Action
*	Shadow Dancer (Sega Mega)	02/91	106	Action
	Sidmon II	01/91	66	Anwender
	Skystrike +	01/91	84	Action
	Snake Rattle 'n Roll (NES)	01/91	104	Action
*	Speedball II	01/91	16	Action
	Spiderman (Game Boy)	01/91	112	Action
	Spindizzy Worlds	01/91	18	Action
*	Sporting Gold from Epyx	02/91	36	Sport
	St. Thomas	02/91	32	Blickpunkt
	Star Control	02/91	66	Action
*	Stellar 7	02/91	110	Action
	Stratego	02/91	46	Strategie
	Street Hockey	01/91	12	Sport
	Strider II	01/91	134	Action
*	Super Mario World (Super Famicom)	02/91	99	Action
*	Superskweek	01/91	92	Action
	Take a Trip to Britain	02/91	58	Anwender
*	Team Yankee	01/91	54	Strategie
	Teenage Mutant Hero Turtles	02/91	76	Action
	Terran Envoy	02/91	113	Strategie
	Test Drive III	01/91	123	Sport
	The Amazing Spiderman	02/91	80	Action
	The Bard's Tale II	01/91	130	Oldie
	The Businessman	01/91	30	Anwender
	The Crescent Hawk's Revenge	02/91	18	Strategie
*	The Dark Heart of Uukrul	02/91	109	Adventure
	The Final Battle	01/91	133	Adventure
	The Final Conflict	02/91	42	Strategie
	The Fool's Errand	02/91	31	Strategie
*	The Power Pack	01/91	66	Sport
*	The Secret of Monkey Island	02/91	10	Adventure
	The Traveller	02/91	57	Anwender
	The Ultimate Ride	02/91	11	Sport
	Tournament Golf	02/91	114	Sport
	Tower Fra	02/91	38	Strategie
	Toyota Celica GT Rallye	01/91	80	Sport
*	Tunnels & Trolls	01/91	44	Adventure
	Turrican II	01/91	140	Blickpunkt
	Ultima VI - Letzter Teil	02/91	130	Kopfnuß
	Ultima VI - Teil IV	01/91	142	Kopfnuß
	Valis III (PCEngine)	02/91	102	Action
	Venom Wing	01/91	82	Action
	Where in Europe is Carmen Sandiego?	01/91	86	Adventure
*	Wing Commander	02/91	117	Strategie
*	Wonderland	01/91	6	Adventure
*	World Championship Soccer	02/91	28	Sport
	World Cup Italia '90 (Sega Master)	02/91	108	Sport
	Wrath of the Demon	02/91	16	Action
	Xiphos	01/91	70	Action
*	ZOut	01/91	14	Action

Lange genug hat's gedauert, doch hier sind sie nun endlich: die Gewinner des großen Kick-Off-2-Wettbewerbs! Doch bevor wir verraten, wer gewonnen hat, sei noch erwähnt, daß Ihr uns mit einer wahren „Torflut" überhäuft habt. Hunderte von Einsendungen und zigtausend Tore waren zu begutachten, und wir hoffen, die besten auserkoren zu haben. But now – the winners!
Mit dem Sony-Handycam-Corder kann Stefan Renzewitz aus 5000 Köln 71 in Zukunft seine Tore auf Band aufnehmen. Über den Grundig-Videorekorder darf sich Matthias Schneider aus 7470 Albstadt freuen, und fünf Rushware-Spiele gehen nach 2350 Neumünster. Der glückliche Gewinner dort heißt Michael Holdorf. Die restlichen Glückskinder werden schriftlich benachrichtigt.
Leisuresoft hatte auch etwas zu verlosen, und zwar fünf Amiga-3,5-Zoll-Laufwerke, die an folgende Leser gehen: Jan Micdaiczak, 4270 Dorsten 1; Marco Grade, 2409 Pansdorf; Horst Hauptvogel, 2420 Bigendorf; Lothar Malgut, 4200 Oberhausen und Ansgar Conrad aus 3300 Braunschweig. Über ganze 512.00 Bytes mehr Speicherplatz dürfen sich die „Freundinnen" von Holger Schwarze, 3504 Kaufungen; Jürgen Meiner, 5000 Köln 80 und Guido Wulf aus 3533 Willebadesen freuen.
Der Schnippelchen-CD-Player geht diesmal nach 5330 Königswinter 21 zu Händen von Philipp Billion. Allen Gewinnern gratulieren wir herzlich und wünschen ihnen viel Spaß mit den Gewinnen!





Deckel auf – Karte rein! Und schon habt Ihr Euren Amiga 500 um satte 512 KB getuned. Mit dabei: Eine akkugepufferte Hardware-Uhr (abstellbar) und das irre Rollenspiel NEUROMANCER. Zugreifen beim ROCTEC RM550C-Paket für

nur **149,–**

Bestellnummer: M 100



Zocken wie in der Spielhalle könnt Ihr nun mit dem MULTIFUNCTION JOYSTICK! Joyboard mit einstellbarem Autofeuer, integrierten Paddles u.v.a.m.. Beste Microschalter-Qualität. Für Atari, ST, Amiga, C-64.

39,95

Bestellnummer: M 200



Irres Fliegen – tolles Angebot: Den Klassiker JET gibt's nun komplett mit der Scenery-Disc JAPAN bei ASM für

49,95

Bestellnummer: M 300

BLOCK OUT – den „3 D-Tetris"-Hammer gibt's bei uns für IBM-PC (5,25- und 3,5-Zoll-Discs), Amiga und ST. Der Preis:

49,95

Bestellnummer M 400

Bestellungen mit Angabe der Bestellnummer an den Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UN-

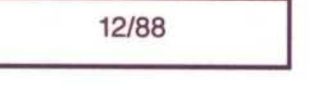
Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! **Achtung:** ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern! (Bitte keine Briefmarken zusenden)







11/88



12/88

1/89

2/89

3/89

4/89








5/89

7/89

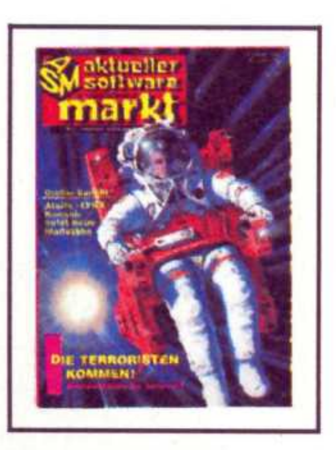
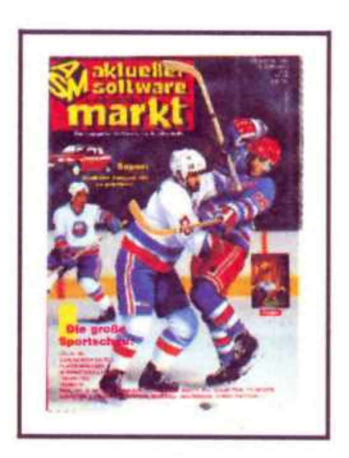
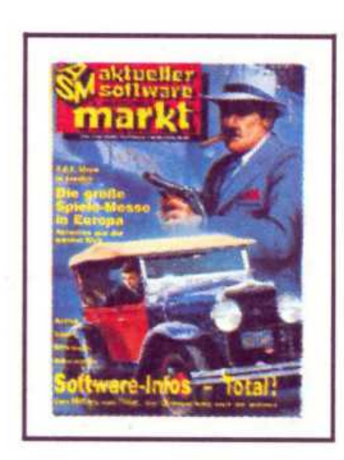
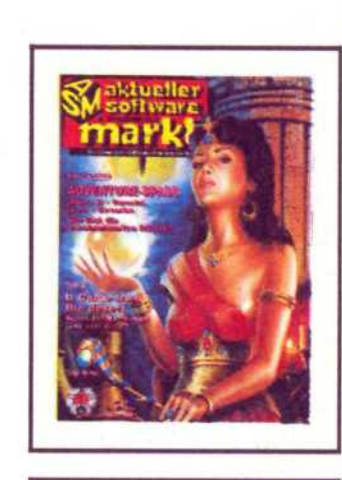
9/89

10/89

11/89

12/89



1/90

2/90

3/90

4/90

5/90

7/90








9/90

10/90

11/90

12/90

1/91

2/91

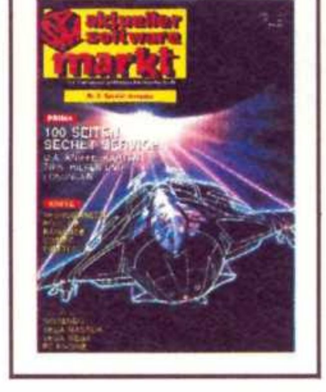
VOLLSTÄNDIG?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

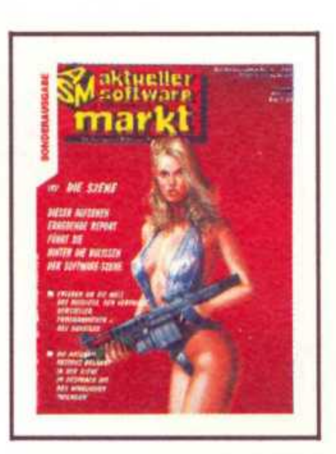
SONDERHEFTE:



Nr.3 DM 7,50



Nr.5 DM 7,50



Nr.6 DM 7,50



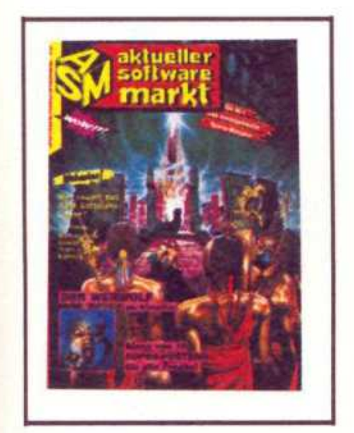
Nr.7 DM 7,50



Nr.8 DM 7,50



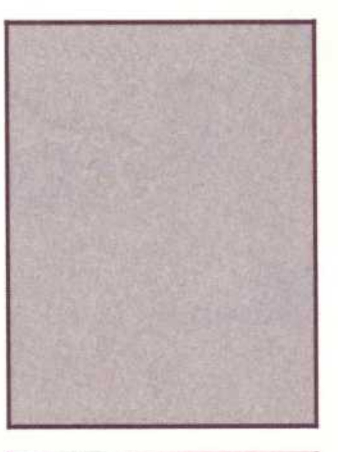
Nr.9 DM 7,50

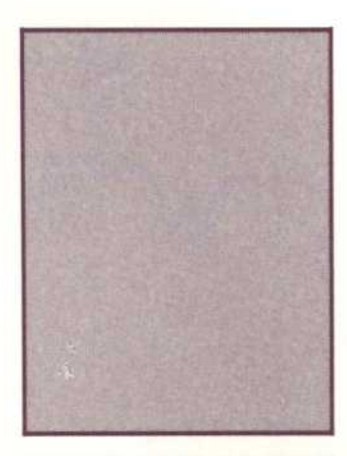




Nr.10 DM 7,50







Zahlungsweise:
Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)! Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:
Tronic-Verlag GmbH & Co KG,
Versand-Service,
Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

JETZT AUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH!



Das Buch!
120 Seiten!
Space-Rat
Intergalaktisch

Kosmisch **komisch!**
Galaktisch **genial!**
Universell
unterhaltsam!
Fünfdimensional
fantastisch!
Urknallend
unglaublich!

DM 7,80

Noch ein Buch!
100 und mehr
Seiten! Das neue
Computerhaßbuch

Haarsträubend
häßlich.
Abgrundtief
abartig!
Kompromißlos
neurotisch!
Unsagbar
unanständig!



DM 7,50

Bestellungen nur per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) an: Tronic-Verlag GmbH & Co KG, Stad 35, 3440 Eschwege

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Eiffestraße 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (0 40) 2 51 53 60.

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Ha-Ku-Soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Industriestraße 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (0 23 89) 7 80 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34.

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (0 23 05) 37 70.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

W-5000

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükkelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel.: (0 26 06) 3 31.

International Software, Heidenrichstraße 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Inserentenverzeichnis



W-6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

W-7000

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 8754 Großostheim, Tel.: 0 60 26 / 50 50 - 0

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

ZS-Soft Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Schweiz

ECS Schweiz, Vorstadt 38, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: 0 53 / 25 13 32.

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die nächste ASM (4/91) erscheint am 28.03.1991!

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

ASM-Bewertungskästchen

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



Unter "Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

"Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.

Zum "Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.

"Motivation" und "Preis/Leistung" müssen nicht näher definiert werden.

SPORT

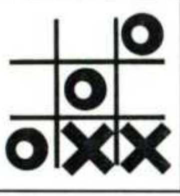
Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



Anmerkung: Bei Bedarf wird "Realitätsnähe" durch "Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter "Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die "Animation" im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielaufbau
Motivation
Preis/Leistung



"Grafik" (s. oben!). "Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
"Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



"Grafik" und "Sound" (siehe oben!). "Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Preis/Leistung



"Grafik" (siehe oben!). "Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten. "Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. "Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. "Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von "Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkten kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co KG
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

---

aktueller software Markt

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen. ▶

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Firma

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Postkarte

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Firma

Straße/Postfach

PLZ Ort

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

Abrufkarte



Sofort-Bestellkarte für ein Abonnement

Ja, hiermit bestelle ich die Zeitschrift »Aktueller Software Markt« ab Heft-Nr.______ zum Jahresabonnementpreis von 67,50 DM (10 Ausgaben). Ausland: siehe Impressum Abo.-Kündigung: 6 Wochen vor Ablauf des Jahresabonnements.

Name/Vorname

Straße, Nr. PLZ, Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug:

Bankleitzahl

Geldinstitut Konto-Nr.

☐ gegen Rechnung

☐ gegen Vorkasse
(Betreffendes bitte ankreuzen)

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Garantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege widerrufen! Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Bestätigung durch Unterschrift).

Datum **Unterschrift**

Kontaktkarte

ASM aktueller software markt

Ich beziehe mich auf die in Nr.______ Seite______ erschienene

☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung

☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ______

☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	Computer-system	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen!

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Kleinanzeigenkarte

ASM aktueller software markt

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von asm in der angekreuzten Rubrik

Biete an ☐ **Software** ☐ **Hardware** **Ich suche** ☐ **Software** ☐ **Hardware** ☐ **Tausch** ☐ **Kontakte** ☐ **Verschiedenes (Mixed)**

Name, Vorname/Firma **PLZ/Ort**

Straße/Nr. ☐ **Privatanzeige** ☐ **gewerbl. Anzeige**
(DM 10,- pro Zeile zuzügl. MwSt.)

Bitte für jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen ein Kästchen verwenden!

bis 5 Zeilen DM 5,- (jede weitere Zeile DM 2,-). Eine Veröffentlichung erfolgt nur gegen Vorkasse.

Absender nicht vergessen!

Datum, Unterschrift

ASM-Bewertungskästchen

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



Unter "Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

"Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.

Zum "Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.

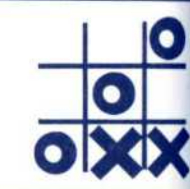
"Motivation" und "Preis/Leistung" müssen nicht näher definiert werden.

Abrufkarte

Garantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege widerrufen! Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielaufbau
Motivation
Preis/Leistung



"Grafik" (s. oben!). "Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
"Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



"Grafik" und "Sound" (siehe oben!). "Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Preis/Leistung



"Grafik" (siehe oben!). "Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten. "Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. "Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story.. "Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von "Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkten kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.



Supergames zu Superpreisen. Jetzt auch erhältlich direkt vom Hersteller: Kommt per Post
NORTH SEA INFERNO
Eine Nordsee-Ölbohrinsel wird von Terroristen bedroht. Sie haben Geiseln genommen, eine Atombombe gelegt und sie erpressen damit die Regierung. Du bist Spezialagent und hast 30 Minuten Zeit, in einem Labyrinth aus Gängen, Treppen, Fahrstühlen und Zimmern die Bombe zu entschärfen und die Geiseln zu befreien.
NORTHSEA INFERNO
ASM HIT
AMIGA, Atari ST 44,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
U.S.S. JOHN YOUNG
Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschuß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.
U.S.S. JOHN YOUNG
A NAVAL WARSHIP SIMULATION
Special Edition
AMIGA, Atari ST 59,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
MAILORDER
Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES
Verlag R. Kleinegräber
Postfach 2144 C
D-4830 Gütersloh 1
Oder 24-Stunden-Telefonline
05241-1834
(Versand per Nachnahme + 5,-DM Versandkosten. Ab 75,-DM Versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kostenfreie Ersatzlieferung; bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).
Einfach irre, diese Preise!
Alle Preisangaben in DM
MINI GOLF
BEAM
KIND OF MAGIC 2
TOM & JERRY
AMIGA, Atari ST 79,95
C64 Disk 49,95
C64 Cass 39,95
DINO WARS
NEU
AMIGA JOKER HIT
MAGIC BYTES
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
DINOWARS
Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gekidnapptes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jederzeit aufgerufen werden.
Kind of Magic 2
Die Super-Spielesammlung mit vier Spitzengames.
TOM & JERRY: Die wilde Verfolgungsjagd über Tisch und Bänke mit allerlei Überraschungen.
MINI GOLF: Holt euch den beliebten Sport in euer Wohnzimmer! Das Spiel ist sehr realistisch; allerdings bleiben eure Fensterscheiben heil.
BEAM: Raumgleiter-Geschicklichkeits- und Strategiespiel auf 27 Leveln in einer phantastischen Zukunftswelt.
NIGHTDAWN: Erkundung eines Planeten mit ferngesteuertem Robot.
THE SECOND WORLD
NEU
ASM HIT
MAGIC BYTES
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
THE SECOND WORLD
Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.
MAGIC BYTES
Kind of Magic 2 (Z.B. Nightdawn) AMIGA
Go for it !!!
North Sea Inferno AMIGA
The Second World AMIGA
U.S.S. John Young AMIGA
Dinowars AMIGA